NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

04/03 Ausgabe 71 **€ 3,30**
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

GAMECUBE TOP ODER FLOP?

REPORTAGE: Wie schlägt sich der Würfel in Japan, den USA und Europa? Was bringt die Zukunft?

GAME CUBE NEWS

Pikmin 2
Soul Calibur 2
F-Zero

PRIME-TIME AUF DEM GAMECUBE

METROID

TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Geniale Grafik, grandiose Spannung, perfektes Gameplay: Alles über die verbesserte PAL-Version!

LINK TO THE PAST & THE FOUR SWORDS
LEGEND OF ZELDA
AUSFÜHRLICH GETESTET: Das erste Zelda-Spiel für den Game Boy Advance

DIE FUSSBALL-REVOLUTION
PRO EVOLUTION
GETESTET: Winning Eleven 6 alias Pro Evolution Soccer für den GameCube!

04
4 194373 903306

EDITORIAL

Ab 21. März ist Action angesagt!

METROID PRIME

Die neue Baller-Referenz

KINDER-IMAGE ADE!

Eines der am meisten verbreiteten Vorurteile gegenüber dem GameCube ist zweifellos die Behauptung, es handele sich um eine Kinder-Konsole. Bei einer Konsole, auf der Spiele wie *Eternal Darkness*, *Resident Evil*, *Resident Evil Zero*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Medal of Honor*, *James Bond 007: Nightfire* oder *TimeSplitters 2* um den Genre-Thron im Action-Bereich kämpfen, würde man dieses Vorurteil wohl am wenigsten erwarten, denn auch für die anderen Spiele-Maschinen gibt es kaum mehr Action-Hämmer. Liegt es also wirklich nur daran, dass für den GameCube im Gegensatz zu anderen Konsolen eben auch echte Knuddeloptik-Highlights wie *Super Mario Sunshine*, *Super Smash Bros. Melee*, *Pikmin*, *Starfox Adventures* oder *Luigi's Mansion* verfügbar sind? Vermutlich. Einen anderen objektiven Grund gibt es nämlich nicht. Wie auch immer, als echter Spiele-Fan kann man mit diesem Vorurteil wahrlich leben. Übrigens ist Nintendo weiter damit beschäftigt, das Kinder-Image endgültig zu begraben. Anlässlich des Launches von *Metroid Prime* wird die Großostheimer Europa-Zentrale eine gewaltige Marketing-Aktion starten. Sage und schreibe fünf Millionen Euro will Nintendo bis zur Veröffentlichung am 21. März alleine für die Werbung ausgeben, hinzu kommt ein limitiertes „Metroid Prime Pak" (GameCube plus Spiel für 199 Euro) sowie das Sponsoring von MTV Winter Jam 2003 am 14. März in Davos. Spätestens dann müssen auch Nintendo-Kritiker anerkennen, dass der GameCube eine hervorragende Plattform für Action-Games ist.

NEUES AUS DER REDAKTION

Treue Leser werden überrascht sein. Ab dieser Ausgabe haben wir einige Dinge überarbeitet und renoviert: Unter anderem gibt es frische Awards, neue Wertungskästen mit separaten Einzelspieler- und Mehrspieler-Wertungen, kompakten Aussagen zu Audio- und Video-Formaten sowie Vor- und Nachteile zu jedem getesteten Spiel. Außerdem haben wir den Tipps-Sektor aufgebohrt (ab sofort gibt's zwei Lösungen pro Monat) und gehen in regelmäßigen Specials den Themen auf den Grund, die euch interessieren! Gute Unterhaltung!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

WE MISS YOU!

Während er noch tatkräftig an den Neuerungen für diese Ausgabe mitwerkelte, hat sich Jens Quentin (keiner war länger leitender Redakteur bei N-ZONE), mittlerweile dem Schwestermagazin XBOX-ZONE zugewandt, das ab 9. April monatlich erscheint! Wir wünschen ihm viel Erfolg!

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Stefanie Sämann (Layout)
Alexandra Böhm (Layout)
Fabian Hübner (Layout)
Kerstin Springer (Redaktion)

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 04/2003

NEWS

6 Allgemeine News

64 Import-News

REPORTAGE

10 Die große GameCube-Reportage

RUBRIKEN

30 Charts

68 Hardware & Zubehör

96 Impressum

96 Inserentenverzeichnis

70 Leserbriefe

97 Neulich in der Redaktion

24 Spielelexikon

98 Vorschau

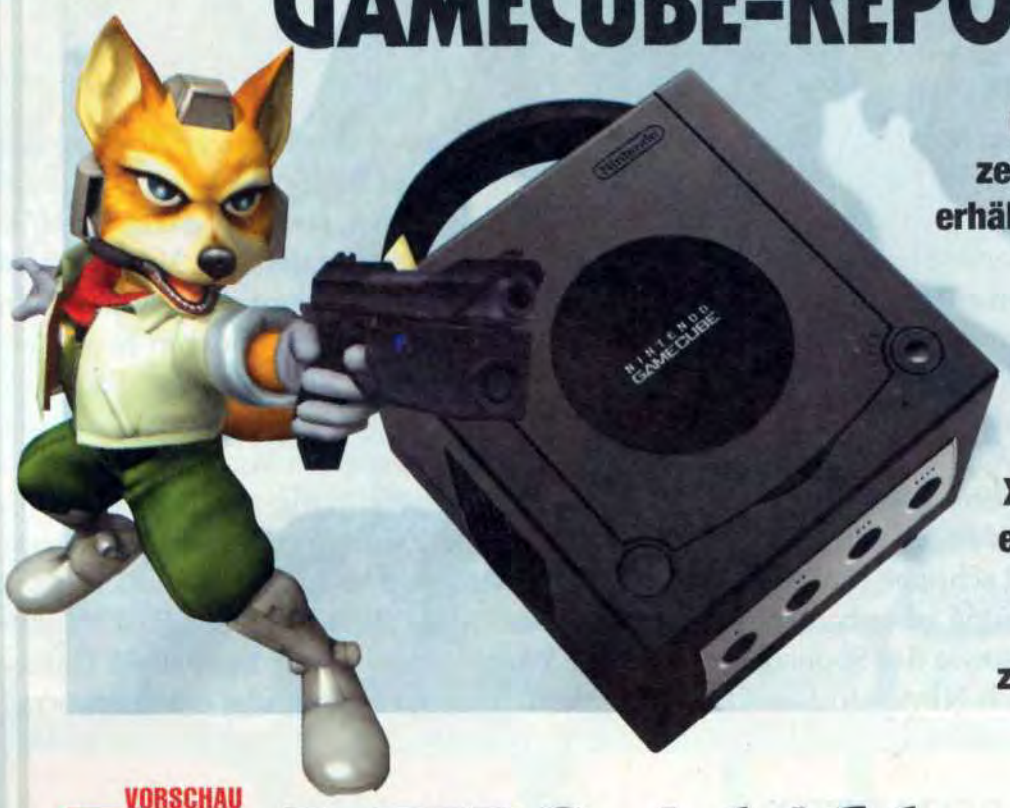
94 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Baldur's Gate: Dark Alliance 40
Batman: Dark Tomorrow 47
Big Mutha Truckers 6
Boktai 8
Bomberman Max 2 61
Castlevania: Aria of Sorrow 20
Conflict Desert Storm 19
Crash Bandicoot 2: N-Tranced 61
Dakar 2 55
Disney Sports Skateboarding 54
Dr. Muto 53
Evolution Skateboarding 55
Evolution Snowboarding 55
F-Zero 16
Final Fantasy Chronicles 64
Giftpia 65
Harvest Moon 8
Hulk 9
International Superstar Soccer 3 18
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder 54
Legends of Wrestling 2 55
Mace Griffin Bounty Hunter 7
Made in Wario 65
Megaman & Bass 61
Metal Gear Solid 9
Metroid Prime 32
Mortal Kombat: Deadly Alliance 60
Naruto 65
NBA 2K3 50
NFL 2K3 51
Phantasy Star Collection 61
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 38
Pikmin 2 9
Pilgrimage 65
Plaster World - RPG and Racing Version 65
Rally Championship 52
Rockman EXE Transmission 65
Soul Calibur 2 14
Sponge Bob: Revenge of the flying Dutchman 54
Summoner: A Goddes Reborn 42
Super Monkey Ball 2 48
Super Monkey Ball Jr. 60
Super Puzzle Fighter 2 60
Superman: Shadow of Apokolips 7
The Legend of Zelda: A Link to the Past/ The Four Swords 58
Toca World Touring Cars 60
Tom Clancy's Ghost Recon 53
Vexx 46
World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution 66
Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell 62
Zapper 54

REPORTAGE 10

DIE GROSSE GAMECUBE-REPORTAGE



Der GameCube ist seit zehn Monaten in Europa erhältlich. Wir sagen euch, wie erfolgreich die Konsole ist und wo der GameCube im Vergleich zu Playstation 2 und Xbox steht. Außerdem erfahrt ihr hier, ob sich Nintendo aus dem Hardware-Geschäft zurückzieht oder nicht.

VORSCHAU 16

F-ZERO AC/GC

***F-Zero* war auf dem SNES ein absoluter Superhit. Kein anderes Spiel bot derart schnelle Rennaction in einem futuristischen Ambiente. Die Ankündigung einer GameCube-Fortsetzung der superschnellen Tempojagd sorgt bei vielen bereits für Vorfreude. Wir stellen euch den Titel ausführlich vor.**

TEST **32**

LÖSUNG **78**

METROID PRIME

Was für ein Hammerspiel! Bereits die Importversion zeigte ganz deutlich, dass dies das bislang beste Spiel aller Zeiten ist. Jetzt bahnt sich Samus ihren Weg auch durch deutsche Gefilde. Natürlich haben wir ihren Ausflug dabei genauestens unter die Lupe genommen. Ab Seite 32 könnt ihr den ausführlichen Test der komplett lokalisierten Fassung lesen.

TEST **38**

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1 & 2

Nach unserer umfangreichen Onlinereportage in der letzten Ausgabe und der Vorstellung des ersten onlinefähigen Spiels kommt nun der Test der deutschen Version von *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*. Wir konnten uns ausgiebig im Internet mit anderen Rollenspielfans tummeln und zeigen euch ab Seite 38 warum das Spiel so genial ist.

TEST **40**

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Der Rollenspielhit schlechthin hat endlich seinen Weg auf den GameCube gefunden. Monster metzeln, Ausrüstung kaufen, Zaubersprüche anwenden, dieser Titel bietet facettenreiche Elemente. Wir haben uns durch die dunklen und unheimlichen Dungeons gekämpft und präsentieren euch den Test zu diesem faszinierenden Hack'n'Slay-Rollenspiel.

VORSCHAU

GAMECUBE

14 Soul Calibur 2
16 F-Zero AC/GC
18 International Superstar Soccer 3
19 Conflict Desert Storm

GAME BOY ADVANCE

20 Castlevania: Aria of Sorrow

TEST

GAMECUBE

40 Baldur's Gate: Dark Alliance
47 Batman: Dark Tomorrow
55 Dakar 2
53 Dr. Muto
55 Evolution Skateboarding
55 Evolution Snowboarding
54 Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder
55 Legends of Wrestling 2
32 Metroid Prime
50 NBA 2K3
51 NFL 2K3
38 Phantasy Star Online Episode 1 & 2
52 Rally Championship
54 Sponge Bob: Revenge of the ...
42 Summoner: A Goddess Reborn
48 Super Monkey Ball 2
53 Tom Clancy's Ghost Recon
46 Vexx
66 World Soccer Winning Eleven 6
54 Zapper

GAME BOY ADVANCE

61 Bomberman Max 2
61 Crash Bandicoot 2: N-Tranced
61 Megaman & Bass
60 Mortal Kombat: Deadly Alliance
61 Phantasy Star Collection
60 Super Monkey Ball Jr.
60 Super Puzzle Fighter 2
58 The Legend of Zelda
60 Toca World Touring Cars

GAME BOY COLOUR

62 Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell

KOMPLETTLÖSUNG

78 Metroid Prime
88 Rayman 3: Hoodlum Havoc

CHEATS & CODES

GAMECUBE

76 ATV 2: Quad Power Racing
75 Blood Omen 2
76 Dr. Muto
74 Star Wars Bounty Hunter
76 Super Monkey Ball 2
75 Whirl Tour

GAME BOY ADVANCE

77 ATV: Quad Power Racing
77 Dave Mirra Freestyle BMX 3
77 Die Biene Maja
77 Doom 2
77 Super Monkey Ball Jr.

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

TOPS

1. SCHNÄPPCHEN!
GameCube und *Metroid Prime* für 199,- Euro

2. KLASSIKER AUF DEM GC!
Zelda-Bonusdisc erscheint auch in Europa.

3. SPARFUCHS
Budgetreihe Player's Choice startet in Europa.

4. SAMUS ROCKT
Metroid Prime zählt zu den besten Spielen aller Zeiten!

5. AGENTENFIEBER
Metal Gear Solid erscheint auf dem GameCube.

FLOPS

1. UNSPORTLICH
Keine Sega-Sports-Titel mehr auf dem GameCube

2. UNSPORTLICH 2
Vorerst kein *Pro Evolution Soccer* für den GC in Europa

3. SCHADE!
Doch kein *Metroid*-Kinofilm in Planung

4. ABSATZSCHWACH
GameCube in Großbritannien und Australien schwach

5. KEIN SONNENSCHEIN
Redakteure müssen arbeiten, während draußen die Sonne scheint.

Nintendo startet durch!

HARDWARE **Neues Bundle sowie eine Budgetreihe.**

Nachdem Microsoft im Weihnachtsgeschäft äußerst erfolgreich war, fährt Nintendo nun schwerere Geschütze im Kampf um Marktanteile auf. Ab dem 21. März könnt ihr, passend zum Start von *Metroid Prime*, ein spezielles *Metroid*-Bundle erwerben. Dieses beinhaltet einen GameCube, das Spiel *Metroid Prime*, einen Controller und einen speziellen *Metroid Prime*-Deckeleinsatz für den GameCube. Kosten wird das limitierte Bundle relativ günstige 199,- Euro. Unterstützt wird der *Metroid Prime*-Start am 21. März mit einer breit angelegten Marketing-Kampagne, die sich Nintendo satte fünf Millionen Euro kosten lässt. Darüber hinaus plant Nintendo ab dem 4. April die vom N64 bekannte Player's-Choice-Budgetreihe wieder ins Leben zu rufen. Hier sollen die Topspiele des vergangenen Jahres wie beispielsweise *Pikmin*, *Luigi's Mansion* oder *Super Smash Bros. Melee* für 30 Euro angeboten werden. Doch damit nicht genug! Wie Nintendo mittlerweile bekannt gab, werden der N64-Klassiker *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und die 64DD-Version *The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest* (besser bekannt unter *Ura-Zelda*) in einer limitierten Edition für circa 60 Euro zum Start von Links brandneuem GameCube-Abenteuer *The Legend of Zelda: The Wind Waker* erhältlich sein. *Ocarina of Time* und *Ocarina of Time Master Quest* laufen auf dem GameCube und lösten in Japan bereits einen Run auf die Geschäfte aus. **(fs)**

LIMITIERT **Dieser Klassiker wird 1:1 auch auf dem GameCube erhältlich sein. Nur solange der Vorrat reicht.**

Big Mutha Truckers

RENNSPIEL Abgefahrener Truck-Racer von Empire Interactive.

VORSICHT Polizei und diverse Gangs kämpfen mit allen Mitteln um eure Fracht.

Bei *Big Mutha Truckers* werdet ihr in die Rolle eines Truckers versetzt. Vier Charaktere stehen euch zur Auswahl, die jeweils über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen. Im Karriere-Modus müsst ihr durch das Transportieren von Ware möglichst viel Kohle scheffeln. Dabei müsst ihr den richtigen Riecher entwickeln, wann ihr in welcher Stadt die passende Ware absetzen könnt. Ihr bestimmt über Dumping-Preise und über den Transport von illegaler Ware. Aber Vorsicht: Die Polizei ist mit Geld- und Haftstrafen nicht zimperlich, steckt aber auch schon mal mit einer der rivalisierenden Gangs unter einer Decke. Die GameCube-Version soll den PS2- und Xbox-Pendants spielerisch überlegen sein. **(fs)**

Hersteller: Empire Interactive
Internet: www.bigmuthatruckers.com
Termin: Ende März

Superman: Shadow of Apokolips

ACTION Lehrt Lex Luther auch auf dem GC das Fürchten!

Superman: Shadow of Apokolips ist eine Umsetzung des gleichnamigen PS2-Spiels. In 15 verschiedenen Levels dürfen nun auch GameCube-Besitzer Metropolis von den finsteren Machenschaften Lex Luthers befreien. Dieser hat die apokalyptischen Waffen an sich gerissen und möchte in Zusammenarbeit mit Metallo Superman vernichten. Eure Aufgabe ist es nun, als Superman die Bösewichte von ihren Vorhaben abzubringen. Euch stehen dabei alle aus dem Comic bekannten Eigenschaften wie der Kälteatem, der Hitzeblick, der Röntgenblick sowie die übernatürliche Kraft Supermans zur Verfügung. *Superman: Shadow of Apokolips* basiert auf der Warner-Bros.-Cartoon-Serie. Die PS2-Version konnte keine Begeisterungsstürme auslösen, aber vielleicht wird die GameCube-Variante ja besser. **(fs)**

Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Termin: Ende April

SUPERMAN Die GameCube-Version soll einige spielerische Verbesserungen bieten. Wir sind gespannt.

Mace Griffin Bounty Hunter

ACTION Übernehmt die Kontrolle über einen Kopfgeldjäger und geht auf die Jagd!

Mace Griffin Bounty Hunter zählt zu den kommenden Highlights von Vivendi Universal Interactive. In diesem Science-Fiction-Spiel wird der Spieler in die Rolle von Mace Griffin versetzt. Mehrere hundert Jahre in der Zukunft wird die Galaxis von Aliens und Menschen zügig kolonialisiert. Es kommt zu Spannungen zwischen den Rassen, und Mace Griffin, Mitglied in einer Spezialeinheit, geht nach einem bösen Komplott für zehn Jahre ins Gefängnis. Kaum ist er draußen, wird er zum Kopfgeldjäger und versucht Rache an den Leuten zu nehmen, die ihn verraten haben. Nicht nur die Story von *Mace Griffin Bounty Hunter* klingt interessant, auch die Technik konnte in der von uns angespielten Version überzeugen. Das Spiel stellt einen Mix aus Ego- und Weltraumshooter dar, wobei die Übergänge völlig fließend sind. Das bedeutet: Ihr ballert euch mit eurem Gleiter durch das Weltall, dockt an einer Raumstation an und kämpft dort gegen die Alienhorden. Und das ohne Ladezeiten! Die gibt es nur zwischen den Missionen. In einer der kommenden Ausgaben werden wir euch den Titel näher vorstellen. **(fs)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.vivendiuniversal.com
Termin: 13. Juni

GRANDIOS Diese Szenen erinnern an Wing Commander.

NEWS

Harvest Moon

SIMULATION Die beliebte Farm-Simulation kommt endlich für GC und GBA!

CHECKER Schnuckelige Mädels dürfen umgarnt werden.

ERNTE Die Tomatenaufzucht sollte gut überwacht werden.

Alle Fans der *Harvest Moon*-Reihe können sich freuen. Ubi Soft gab bekannt, dass man die beliebte Serie gemeinsam mit Natsume auf GameCube und GBA fortführen wird. Bei *Harvest Moon* handelt es sich um eine Lebenssimulation, die auf einer Farm spielt. Der Spieler muss den Farmalltag meistern und im Spielverlauf sogar eine passende Partnerin finden und eine Familie gründen. Die GameCube-Version beinhaltet über 40 neue Charaktere, die mit dem Spielcharakter interagieren. Die GBA-Version basiert auf der Welt von *Harvest Moon: Back to Nature* und spielt in der Stadt Mineral Town. Als besonderen Clou kann man die GC- mit der GBA-Fassung verlinken, so dass man den Personen ermöglichen kann, zwischen den Städten hin und her zu reisen. Schade, dass noch kein genauer Termin feststeht.

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Oktober

Boktai

ACTION Spannende Vampirjagd für den GBA!

Boktai dürfte eines der vielversprechendsten GBA-Produkte in diesem Jahr werden. Kein Wunder, stammt das Spiel doch aus der Entwicklerschmiede rund um Hideo Kojima, dem Schöpfer der legendären *Metal Gear Solid*-Reihe. Das Spiel dreht sich um Django, einen Vampirjäger, der die Welt von üblen Blutsaugern befreit. Leider ist noch nicht mehr bekannt. Als einzigartig dürfte aber die Tatsache gelten, dass das GBA-Modul mit einem Solar-Sensor ausgestattet wird, welcher Sonnenlicht registriert und so aktiv das Spielgeschehen beeinflusst. Sobald es weitere Informationen gibt, werden wir euch selbstverständlich informieren. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: 2003

SOLARSENSOR Je nach Sonnenlicht wird das Gameplay beeinflusst. Ein sehr interessantes Feature!

BLADE? Das Spiel handelt von Djangos Jagd nach Vampiren. Die gezeigten Bilder sind noch sehr früh.

INFO KURZ & KNAPP

ÜBERRASCHUNG: Sega fusioniert mit dem japanischen Spielautomaten-Hersteller Sammy. Die Fusion soll bereits im Oktober dieses Jahres stattfinden. Sega soll einen größeren Anteil an dem neuen Unternehmen bekommen, den neuen Firmenpräsidenten soll Sammy stellen.

WENIGER SPORT: Sega hat beschlossen, in Zukunft keine Sport-Titel mehr für den GameCube zu veröffentlichen. Die Gründe dafür liegen in den schwachen Verkaufszahlen der Titel im Vergleich zur Xbox und PS2. Man werde den GameCube aber weiterhin mit Software versorgen, hieß es.

GAME OVER: Bandai hat die Produktion des Wonderswan gestoppt. Der in Japan erhältliche Handheld hatte keine Chance gegen Nintendos Game Boy Advance und bescherte dem Unternehmen nur Verluste. Bandai wird in Zukunft Software für den GBA produzieren.

SHINING SOUL
Bereits in der letzten Ausgabe haben wir für euch die Einspielerfähigkeiten des *Diablo*-Klons durchleuchtet. Nach ausgiebigen Testsessions können wir nun endlich auch ein Urteil über den Mehrspielermodus abgeben: 83 %!

Pikmin 2

STRATEGIE **Nintendos Innovations-Hammer geht in die 2. Runde.**

Dass sich *Pikmin 2* in Entwicklung befindet, wurde bereits vor einiger Zeit bestätigt. Jetzt gibt es auch die ersten sichtbaren Beweise in Form von Screenshots. Grafisch hat sich im Großen und Ganzen nicht viel getan. Neu ist allerdings, dass Nintendo dem Spiel einen Mehrspieler-Modus mittels Splitscreen spendieren wird. Auf dem anderen Bild sind zudem zwei Olimar-Hauptcharaktere abgebildet, was andeuten könnte, das der Titel eine Online-Unterstützung bietet. Dies ist zurzeit allerdings reine Spekulation. *Pikmin 2* soll noch in diesem Jahr erscheinen. Wir sind gespannt, ob die Entwickler einen der Hauptkritikpunkte des ersten Teiles, die kurze Spieldauer, ausmerzen werden. Neben *Pikmin 2* gab Nintendo noch an, dass man weiterhin an *Kirby's Air Ride* für den GameCube arbeite. Gezeigte Bilder machten grafisch aber noch nicht viel her. Weitere Informationen gab Nintendo noch nicht bekannt. **(fs)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.de
Termin: 4. Quartal 2003

SPEKULATION Zwei Olimar = Online-Unterstützung oder Teil der Geschichte?

Hulk

ACTION **Erweckt das Monster in euch.**

Passend zum Kinostart der Comic-Verfilmung im Sommer bringt Vivendi Universal Interactive den Hulk auch auf den GameCube. Die Story des GameCube-Titels spielt nach den Ereignissen im Film, greift aber viele Schauplätze des Films auf. Nach einem missglückten Gammastrahlen-Experiment für die Regierung mutiert Bruce Banner zu einem übermächtigen Monster, sobald er sich aufregt – dem Hulk. Im Spiel werdet ihr sowohl Bruce Banner als auch den Hulk steuern können. Als Hulk könnt ihr Gegenstände hochheben, Autos umwerfen, Laternen ausreißen und die Gegner wegschmettern. Ziel ist es, den durchgeknallten Professor Crawford, Bruce ehemaligen Mentor, unschädlich zu machen. *Hulk* für den GameCube könnte ein kurzweiliges Action-Vergnügen darstellen. Auch GBA-Besitzer bekommen eine eigene Version des Titels spendiert, die ebenfalls recht vielversprechend aussieht. **(fs)**

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.vivendiuniversalinteractive.com
Termin: 26. Juni

Metal Gear Solid

ACTION **Solid Snake kommt auf den GameCube!**

Die Gerüchte, dass Solid Snake auf den GameCube kommt, gibt es schon lange. Als Shigeru Miyamoto höchstpersönlich sich zuletzt während eines Interviews verplapperte, wurde die Gerüchteküche noch mehr angeheizt. Jetzt hat Konami endlich einen Teil des Geheimnisses gelüftet: *Metal Gear Solid* wird definitiv auch auf dem GameCube erscheinen. Ob es sich allerdings um ein brandneues Spiel, sprich *Metal Gear Solid 3*, oder nur um ein Remake handelt, ist nicht klar. Wir werden euch auf dem Laufenden halten. **(fs)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: Nicht bekannt

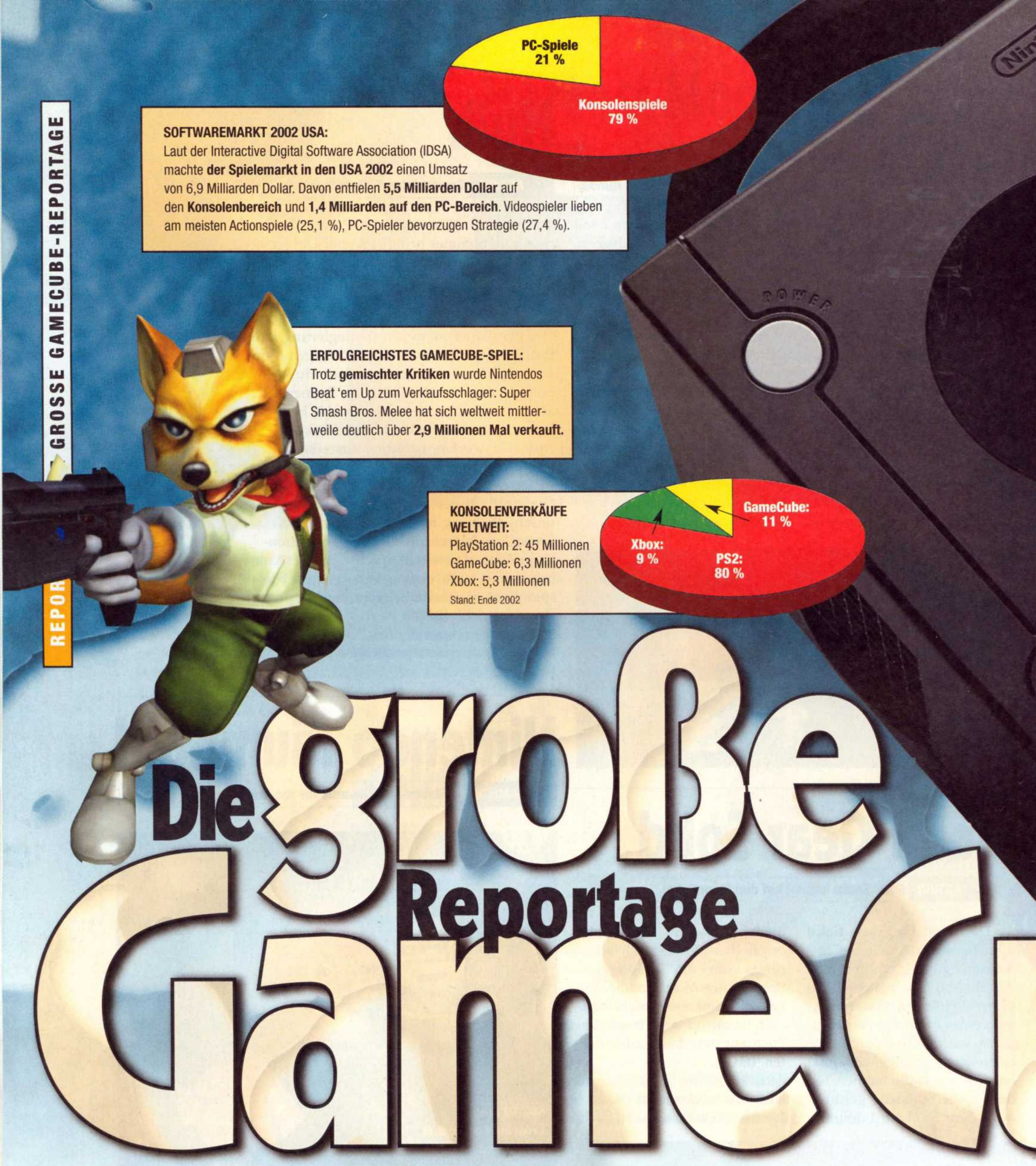
ENDLICH Viele Fans haben lange auf diesen Moment gewartet: Solid Snake wird nun doch auch auf dem GameCube schleichen.

Nintendo räumt ab!

GAMECUBE **Sieben AIAS-Awards für Nintendo.**

SIEGER Animal Crossing konnte drei Preise abstauben.

Bei der jährlichen Verleihung der AIAS-Awards, dem so genannten Videospiele-Oscar, konnte Nintendo sieben Preise abstauben. Als großer Sieger entpuppte sich dabei *Animal Crossing*, das gleich drei Awards in den Kategorien „Bestes Rollenspiel des Jahres", „Innovativstes Konsolenspiel" und „Hervorragendes Game Design" einheimsen konnte. Darüber hinaus wurde *Metroid Prime* zum Actionspiel des Jahres erkoren und *Metroid Fusion* konnte den Preis als bestes Handheld-Spiel einsacken. Ebenfalls überzeugen konnten *Eternal Darkness*, welches einen Preis für die Story bekam, und *Mario Party 4* als bestes Familienspiel. Mit insgesamt sieben Preisen wurde Nintendo dieses Jahr nur von Electronic Arts mit 13 eroberten Trophäen übertroffen. **(fs)**



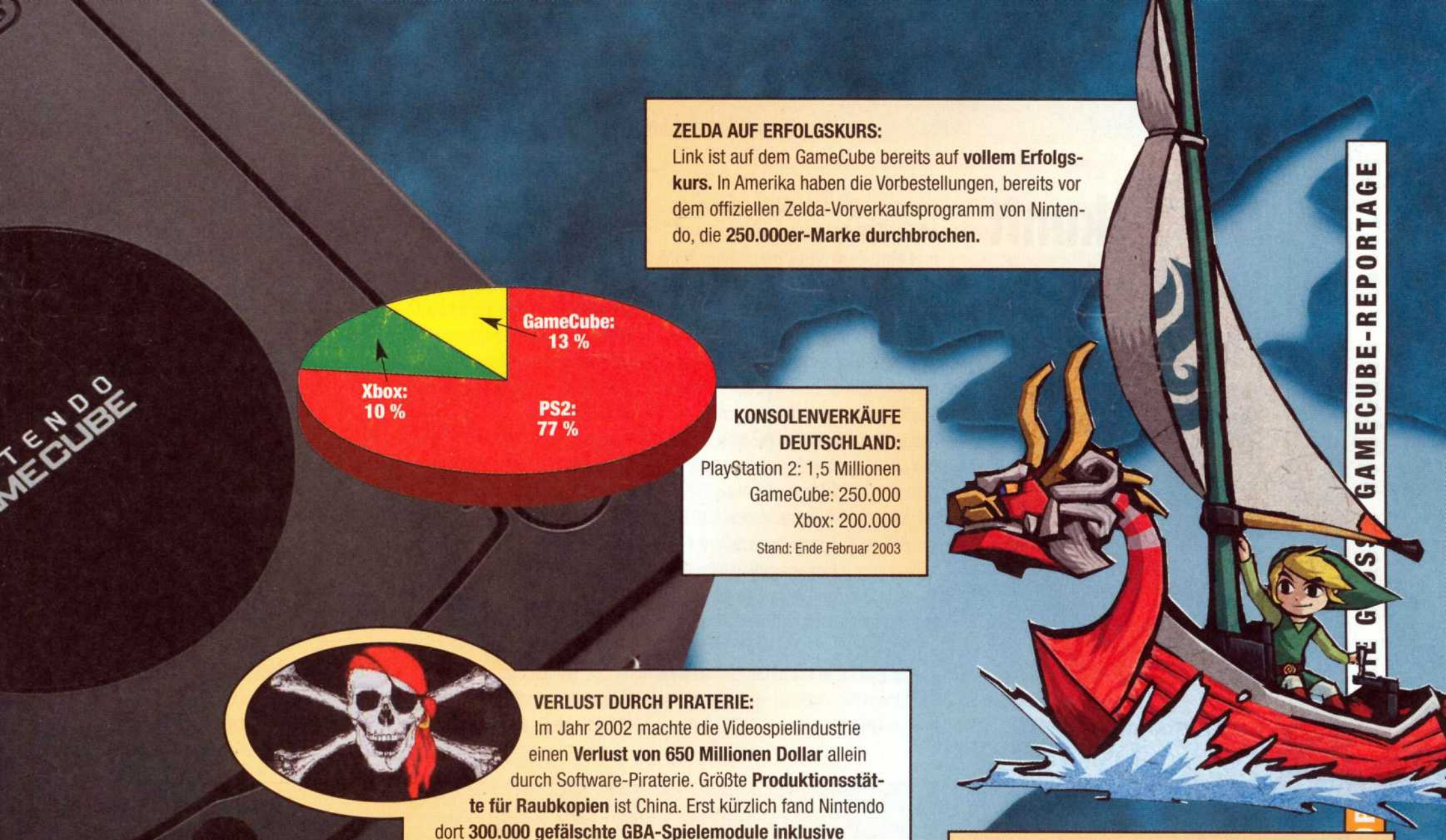
SOFTWAREMARKT 2002 USA:
Laut der Interactive Digital Software Association (IDSA) machte **der Spielemarkt in den USA 2002** einen Umsatz von 6,9 Milliarden Dollar. Davon entfielen **5,5 Milliarden Dollar** auf den **Konsolenbereich** und **1,4 Milliarden auf den PC-Bereich**. Videospieler lieben am meisten Actionspiele (25,1 %), PC-Spieler bevorzugen Strategie (27,4 %).

ERFOLGREICHSTES GAMECUBE-SPIEL:
Trotz **gemischter Kritiken** wurde Nintendos Beat 'em Up zum Verkaufsschlager: Super Smash Bros. Melee hat sich weltweit mittlerweile deutlich über **2,9 Millionen Mal verkauft.**

KONSOLENVERKÄUFE WELTWEIT:
PlayStation 2: 45 Millionen
GameCube: 6,3 Millionen
Xbox: 5,3 Millionen
Stand: Ende 2002

Die große GameCube Reportage

Die Videospiele-Welt hat sich in den letzten Jahren rasant verändert. Nintendo ist längst nicht mehr unangefochtene Nummer 1, der einstige Erzrivale Sega produziert nur noch Software und mit Microsoft hat ein neuer Mitspieler den Konsolenmarkt betreten. Nintendo-Fans haben aber darauf gehofft, dass mit dem GameCube eine Konsole auf den Markt kommt, die dem derzeitigen Marktführer Sony Konkurrenz machen kann. Diese Hoffnungen waren aber zu optimistisch, denn obwohl der GameCube in Europa einen vielversprechenden Start hinlegte und innerhalb kürzester Zeit 500.000 Stück absetzen konnte, war der zeitliche Vorsprung der anderthalb Jahre früher erschienenen PlayStation 2 einfach zu groß. Nach Angaben von Sony wurden weltweit mittlerweile über 50 Millionen PlayStation-2-Konsolen an den Handel ausgeliefert, die verkaufte Stückzahl dürfte etwa bei 45 Millionen liegen. Nach Experten-Meinungen kam der GameCube bis Ende 2002 auf weltweit 6,3 Millionen verkaufte Einheiten und die Xbox auf 5,3 Millionen. Ginge es allein nach der Anzahl der ausgelieferten Konsolen, dann läge Microsoft aber vor Nintendo. Laut Microsoft habe man mittlerweile 8 Millionen Xboxen an den Handel ausgeliefert, Nintendo circa eine Million weniger. Microsoft plant bis Ende März diese 8 Millionen auch zu verkaufen, Nintendo hat sogar noch ambitioniertere Pläne und



ZELDA AUF ERFOLGSKURS:
Link ist auf dem GameCube bereits auf **vollem Erfolgskurs.** In Amerika haben die Vorbestellungen, bereits vor dem offiziellen Zelda-Vorverkaufsprogramm von Nintendo, die **250.000er-Marke durchbrochen.**

KONSOLENVERKÄUFE DEUTSCHLAND:
PlayStation 2: 1,5 Millionen
GameCube: 250.000
Xbox: 200.000
Stand: Ende Februar 2003

VERLUST DURCH PIRATERIE:
Im Jahr 2002 machte die Videospielindustrie einen **Verlust von 650 Millionen Dollar** allein durch Software-Piraterie. Größte **Produktionsstätte für Raubkopien** ist China. Erst kürzlich fand Nintendo dort **300.000 gefälschte GBA-Spielemodule inklusive Anleitung** und Verpackung. Da kann man verstehen, warum Nintendo beim GC auf ein eigenes DVD-Format gesetzt hat.

BIG IN JAPAN:
Der mit **drei AIAS-Awards** ausgezeichnete Titel Animal Crossing hat sich in Japan rund **555.000 Mal verkauft.** In den **Vereinigten Staaten** dagegen gerade mal knappe **200.000 Mal.** Für Europa steht leider noch nicht fest, ob der Titel erscheint.

EA BRINGT WEITERHIN SPORTSPIELE:
Publisher Electronic Arts korrigierte die GameCube-Wachstumsprognosen im Jahr **2003 zwar von 20-25 %** auf **15-20 %**, allerdings wird man den Softwarenachschub nicht kürzen. Für die **Xbox** und die **PS2** hält EA aber nach wie vor **25-30 % für realistisch.**

Ice

Wo steht Nintendo wirklich? Wie **erfolgreich ist der GameCube?** Was sind die erfolgreichsten Spiele? Hier gibt es die Antworten!

will 10 Millionen GameCubes absetzen. Allerdings hat Nintendo-Präsident Satoru Iwata kürzlich ausgesagt, dass dieses Ziel aufgrund der schwächelnden weltwirtschaftlichen Lage wahrscheinlich knapp verfehlt würde.

KONSOLEN IN EUROPA
Insbesondere in Europa tobt ein erbitterter Kampf um den zweiten Platz. Doch im März 2002 sah es für die Xbox gar nicht gut aus. Nach einer chaotischen Markteinführung im März des letzten Jahres und einem völlig überzogenen Preis von 479 Euro, lag die Xbox zunächst wie Blei in den Regalen. So konnte Nintendo in Europa dank einer guten Spieleauswahl und eines professionellen Marketings, trotz der späteren Markteinführung am 3. Mai, in den Verkaufszahlen an der Xbox vorbeiziehen. Eine Preissenkung der Xbox auf das Niveau der PlayStation 2 kurbelte kurze Zeit später aber den Absatz an. Richtig aufdrehen konnte die Xbox aber erst zum Weihnachtsgeschäft. Microsoft legte der Konsole die Spiele *Sega GT 2002* und *Jet Set Radio Future* umsonst bei. Dieses Bundle lockte viele Konsumenten an. Nach Angaben von Reuters wurde die Xbox europaweit mittlerweile 1,4 Millionen Mal verkauft, der GameCube 1,5 Millionen Mal. Wie weit Sony bereits enteilt ist, sieht man an der Tatsache, dass sich die PlayStation 2 allein in Deutschland bereits 1,5 Millionen Mal verkauft hat. Auf

INTERVIEW MIT AXEL HERR, CHEF NINTENDO DEUTSCHLAND

Die Zukunft von Nintendo

Wir befragten Axel Herr, wie der GameCube dasteht.

OPTIMISTISCH Axel Herr freut sich auf die kommenden Monate.

Frage: Je nach Marktforschungsinstitut liegt der GameCube weltweit mal hinter der Xbox mal davor. Sieht Nintendo sich an zweiter oder dritter Stelle?

Axel Herr: Für uns ist es sekundär, an welcher Stelle wir liegen. Die Konkurrenz versteht es sehr gut, die Zahlen der Marktforschungsinstitute auszulegen und sich an die zweite Position zu setzen. Zahlen unabhängiger Institute, wie z. B. der GfK, belegen eindeutig, dass wir nach dem Weihnachtsgeschäft des vergangenen Jahres insgesamt vor der Xbox lagen. Allerdings geben wir gerne zu, dass Microsoft in den vergangenen Monaten aufgeholt hat.

Frage: Wie steht Nintendo weltweit da?

Axel Herr: Nintendo ist eines der rentabelsten Unternehmen der Welt – und das obwohl wir im Wettbewerb zum größten Unterhaltungskonzern der Welt (Sony), zum größten Softwarehersteller der Welt (Microsoft) und zum größten Telefonkonzern der Welt (Nokia) stehen. Welches andere Unternehmen kann das schon von sich behaupten? Wir haben in der Vergangenheit sicher Fehler gemacht. Gerade in den vergangenen Monaten haben wir der Konkurrenz häufig zugeschaut, wenn sie besondere Angebote auf den Markt gebracht hat. Damit ist jetzt Schluss! Nintendo wird in den kommenden Monaten so aggressiv in den Markt gehen wie nie zuvor.

Wir haben der Konkurrenz häufig zugeschaut. Damit ist jetzt Schluss!

Frage: Was heißt so aggressiv in den Markt gehen wie nie zuvor?

Axel Herr: Über viele Dinge kann ich jetzt noch nicht sprechen, aber eine Sache ist unser *Metroid Prime Pak*, das wir ab dem 21. März anbieten. Hier bieten wir einen GameCube inklusive Controller und *Metroid Prime* für 199 Euro an. Außerdem haben wir mit dem GBA einen nicht zu unterschätzenden Wettbewerbsvorteil gegenüber der Konkurrenz. Wir wollen die Verbindungsmöglichkeit mit dem GBA und dem GameCube wesentlich stärker fördern. Aus diesem Grund möchten wir Käufern des GBA SP, der am 28. März in den Handel kommt, auch einen Anreiz bieten, sich einen GameCube zuzulegen.

Frage: Wird Nintendo trotz der harten Konkurrenz von Sony und Microsoft weiter im Hardware-Geschäft bleiben?

INFO DIE MEINUNG DER FACHLEUTE

Wie schätzen die Hersteller den GameCube ein?

Wir haben einige Hersteller nach ihrer Meinung zum GameCube befragt:

FRANK MATZKE
Marketingdirektor
Vivendi Universal Deutschland

Nach dem furiosen Start hat der GameCube im weihnachtlichen Trubel tatsächlich etwas an Fahrt verloren, trotzdem ist das Rennen um den zweiten Platz noch nicht wirklich entschieden: In der ersten Jahreshälfte erscheinen diverse Exklusiv-Titel, die der Nintendo-Plattform tatsächlich einen zweiten Frühling bescheren können. Unsere eigenen GCN-Spiele haben sich im letzten Jahr mehrheitlich erwartungsgemäß verkauft, allerdings blieb der erhoffte, deutliche Anstieg der Verkaufszahlen rund um Weihnachten leider aus. In den nächsten Monaten werden wir auf alle Fälle auch weiterhin diverse hochkarätige GameCube-Titel an den Start bringen! Ambitionierte Third-Party-Publisher sind derzeit noch gut beraten, alle Plattformen zu unterstützen – ob das in der Praxis bedeutet, auch weiterhin ein und dasselbe Spiel für jedes System zu veröffentlichen, ist ein ganz anderes Thema.

NIELS BOGDAN
PR-Manager
Ubi Soft Entertainment

Also, eine Sache ist aus Publisher-Sicht natürlich klar, Verkaufszahlen können immer besser sein! Wir freuen uns natürlich, wenn mehr Spieler unsere Produkte kaufen und Spaß an unseren Spielen haben. Deswegen blicken wir auch mit großer Erwartung den ersten Zahlen unserer kommenden AAA-Releases wie u. a. *Rayman 3*, *Tom Clancy's Ghost Recon* und später auch T*om Clancy's Splinter Cell* auf dem GameCube entgegen. Bei diesen Titeln sind wir allerdings schon wegen der hohen Produktqualität davon überzeugt, dass eure Leser und die Spieler begeistert sein werden. Da Ubi Soft traditionell Multiformat-Publisher ist, unterstützen wir natürlich jede erfolgreiche und marktrelevante Hardware. Bei Multiplattform-Veröffentlichungen ergeben sich natürlich Vorteile und Synergien. Im Allgemeinen werden Spielentwicklungen immer aufwendiger und kostenintensiver und bewegen sich teilweise im Bereich von Hollywood-Filmproduktionen, da muss natürlich darauf geachtet werden, dass diese Investitionen sich auch refinanzieren. Nichtsdestotrotz wird es aber auch immer wieder Themen geben, die z. B. wegen der speziellen Zielgruppe nur auf einer Plattform sinnvoll sind. Wir denken, dass sich das GameCube-Publikum hinsichtlich der Altersstruktur immer stärker diversifiziert, so dass wir auch Titeln für eine ältere Zielgruppe auf dieser Plattform ein hohes Potenzial einräumen. Wir sehen sowohl *Rayman 3* als auch *Splinter Cell* als Top-Produkte für den GameCube, wie für alle anderen Plattformen auch.

PETER WEIß
PR-Manager/Producer
Acclaim

Die Verkaufszahlen von GameCube und Xbox halten sich momentan in etwa die Waage. Die verkauften Stückzahlen bewegen sich dabei in einer Region, in der sich eine Umsetzung für beide Plattformen lohnt. Die PlayStation 2 führt ganz eindeutig, was die Verkaufszahlen anbelangt, daran kann niemand rütteln. Da sich eine Umsetzung auf die beiden technisch stärkeren Konsolen mit einem relativ geringen Aufwand realisieren lässt, werden nahezu alle unsere Titel auch für GameCube und Xbox erscheinen. Solange sich kein klarer zweiter Sieger herauskristallisiert, wird dies auch so bleiben.

Wolfgang Ebert,
European PR Manager,
Konami of Europe

Mehr ist natürlich immer besser! Unsere Einschätzungen waren gemäß der Einführung neuer Hardware in einem hart umkämpften Markt jedoch eher zurückhaltend, so dass wir nicht enttäuscht wurden. Insgesamt wünschen wir uns aber weitere Impulse für die Hardware, da wir für hochklassige Softwareentwicklungen gerne eine noch größere Hardwareverbreitung sehen würden. Konami steht für unterhaltsame Spiele und nicht für ein bestimmtes System. Sowohl für Xbox als auch GameCube gab es gleich zu Beginn Spiele von uns. Sobald eine Konsole weit verbreitet ist und viele Anhänger gefunden hat, unterstützen wir diese Plattform intensiver und entwickeln weitere neue Software dafür. Schwerpunkt ist heute logischerweise die PlayStation 2, doch wird es auf jeden Fall auch für die anderen Systeme neue Produkte geben.

ganz Europa entfallen etwa 16 Millionen installierte PS2.

GUTE POSITION

Allerdings muss man berücksichtigen, dass Nintendo sowohl mit einem zweiten als auch mit einem dritten Platz ganz gut leben könnte. Mit einer Kriegskasse von 6,7 Milliarden Dollar verfügt Nintendo sogarüber mehr liquide Mittel als Sony (6,4 Milliarden Dollar). Zwar verfügt Microsoft mittlerweile über knapp 40 Milliarden Dollar Rücklagen, allerdings schreibt die Videospielsparte derzeit rote Zahlen. Allein im letzten Quartal machte Microsoft mit der Xbox einen Verlust von 348 Millionen Dollar, wie aus dem letzten Finanzbericht des Unternehmens hervorgeht. Nach Expertenmeinungen macht Microsoft mit jeder verkauften Xbox einen Verlust von 100 Dollar. Ganz anders Nintendo: Wie uns Axel Herr, der Chef von Nintendo Deutschland, versicherte, macht Nintendo selbst mit der GameCube-Hardware einen geringen Gewinn. Trotzdem möchte Nintendo in den kommenden Monaten so aggressiv an den Markt gehen wie nie zuvor. Diese Aussage von Axel Herr müsste jedem Nintendo-Fan wie Öl runtergehen. Denn viele Fans kritisieren nicht die Qualität der Spiele, sondern vor allem das Marketing

Axel Herr: Wir betrachten viele unserer jetzigen und kommenden Aktivitäten als Investition in die Zukunft. Denn die Nintendo-Fans auf der ganzen Welt können sich sicher sein: Nintendo wird sich nicht aus dem Konsolen-Geschäft zurückziehen! Wir werkeln derzeit bereits fleißig an einem GameCube-Nachfolger. Eine Aussage von unserem Präsidenten ist: „Wir werden einen GameCube-Nachfolger auf den Markt bringen, zeitgleich oder früher wie die Konkurrenz!" Aus diesem Grund wollen wir eine gute Position im Markt, auf der wir aufbauen können. Allerdings brauchen sich GameCube-Besitzer keine Sorgen um ihre Konsole zu machen. Wir werden den GameCube noch lange mit Software versorgen!

Nintendo wird sich nicht aus dem Konsolen-Geschäft zurückziehen!

Frage: Sega möchte angeblich keine Sport-Titel mehr für den GameCube veröffentlichen, PS2 und Xbox sollen dagegen Versionen erhalten. Muss man befürchten, dass einige beliebte Spiele-Serien nur noch auf Konkurrenzkonsolen zu sehen sein werden?

Axel Herr: Aus der Sicht der Publisher entwickelt man seine Spiele immer für die Plattform, die am meisten Profit verspricht. Besteht die Aussicht, mehr Gewinne oder Umsatz auf einer oder zwei anderen Konsolen zu machen, wenn man die Unterstützung von einer abbricht, dann werden sie es mit Sicherheit auch machen. Das ist auch das gute Recht der Publisher. Allerdings bedeutet das nicht, dass Sega den Support für den GameCube einstellen wird. Man hat sich lediglich überlegt, welche Spiele am ehesten auf welche Plattform passen. Die Spiele-Serien, die besonders wichtig für Nintendo sind, werden auch weiterhin erscheinen. *Super Monkey Ball* und *Sonic* waren beispielsweise sehr erfolgreich und werden auch weiterhin auf dem GameCube erscheinen.

Wichtige Spiele-Serien werden weiterhin auf dem GameCube erscheinen!

Frage: Microsoft bringt mit Xbox Live ein ausgereiftes Konzept zum Thema Online Gaming. Ist das Microsoft-Konzept nicht erfolgsversprechender als das von Nintendo?

Axel Herr: Ohne Zweifel, Xbox Live ist ein tolles Konzept. Ich habe auch kein Problem, so etwas zu sagen. Allerdings haben wir eine andere Philosophie als Microsoft zum Thema Online Gaming und Mehrspieler-Games. Muss man denn immer online spielen? Wir denken, dass es viel mehr Spaß machen kann, mit seinen Freunden gemeinsam auf dem Sofa zu sitzen und zu spielen, als mit jemandem, den man nicht sieht oder kennt, online zu spielen. Außerdem versuchen wir immer noch Geld zu verdienen. Dies ist wichtig um auch in Zukunft tolle Produkte für unsere Fans entwickeln zu können. Momentan sehen wir einfach noch kein funktionierendes Geschäftsmodell mit dem Online Gaming für den Anbieter rentabel und den Kunden bezahlbar ist.

Vielen Dank für das Interview!

seitens Nintendo, wie man unseren Leserbriefen entnehmen kann.

DIE ZUKUNFT

Ein erster Schritt in diese Richtung soll das *Metroid Prime*-Bundle (siehe News auf Seite 6) darstellen. Wie Axel Herr andeutete, dürfte das aber nicht das einzige Bundle in nächster Zeit werden. Außerdem möchte man Käufern des Game Boy Advance SP, welcher am 28. März in Europa veröffentlicht wird, einen Anreiz bieten, einen GameCube zu kaufen. Dies könnte in Form von Gutscheinen geschehen. Diese Maßnahmen hält man für sinnvoller als teure Fernsehwerbung im Abendprogramm. Abschließend bleibt zu sagen, dass sich Nintendo-Fans auf die kommenden Monate wahrlich freuen können. Ein aggressiveres Vorgehen seitens Nintendo haben wir uns doch alle schon länger gewünscht. Und festzuhalten bleibt auch: mit dem GBA hat Nintendo einen wahren Dauerbrenner in den eigenen Reihen. Außerdem ist es zwar für die Bindung der Dritthersteller nicht ganz unwichtig, ob Nintendo an zweiter oder dritter Stelle liegt, solange wir aber geniale Spiele à la *Metroid* und *Zelda* bekommen und Nintendo schwarze Zahlen schreibt, kann es uns Spielern eigentlich egal sein.

FABIAN SLUGA

Top-Ten GC-Spiele (JAPAN)

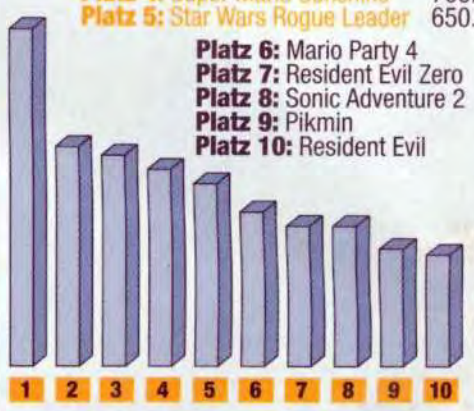
Platz 1:	Super Smash Bros. Melee	1,2 Millionen
Platz 2:	Super Mario Sunshine	730.000 Stück
Platz 3:	Mario Party 4	700.000 Stück
Platz 4:	Animal Crossing	550.000 Stück
Platz 5:	Zelda: The Wind Waker	530.000 Stück
Platz 6:	Pikmin	500.000 Stück
Platz 7:	Luigi's Mansion	350.000 Stück
Platz 8:	Resident Evil Zero	270.000 Stück
Platz 9:	Resident Evil	265.000 Stück
Platz 10:	Starfox Adventures	230.000 Stück

Anfang 2002 war Super Smash Bros. Melee der Systemseller schlechthin. Mario Sunshine verkaufte sich gut, erfüllte aber nicht alle Erwartungen.

Quelle: Media Works/Media Create; Stand: Ende 2002

Top-Ten GC-Spiele (USA)

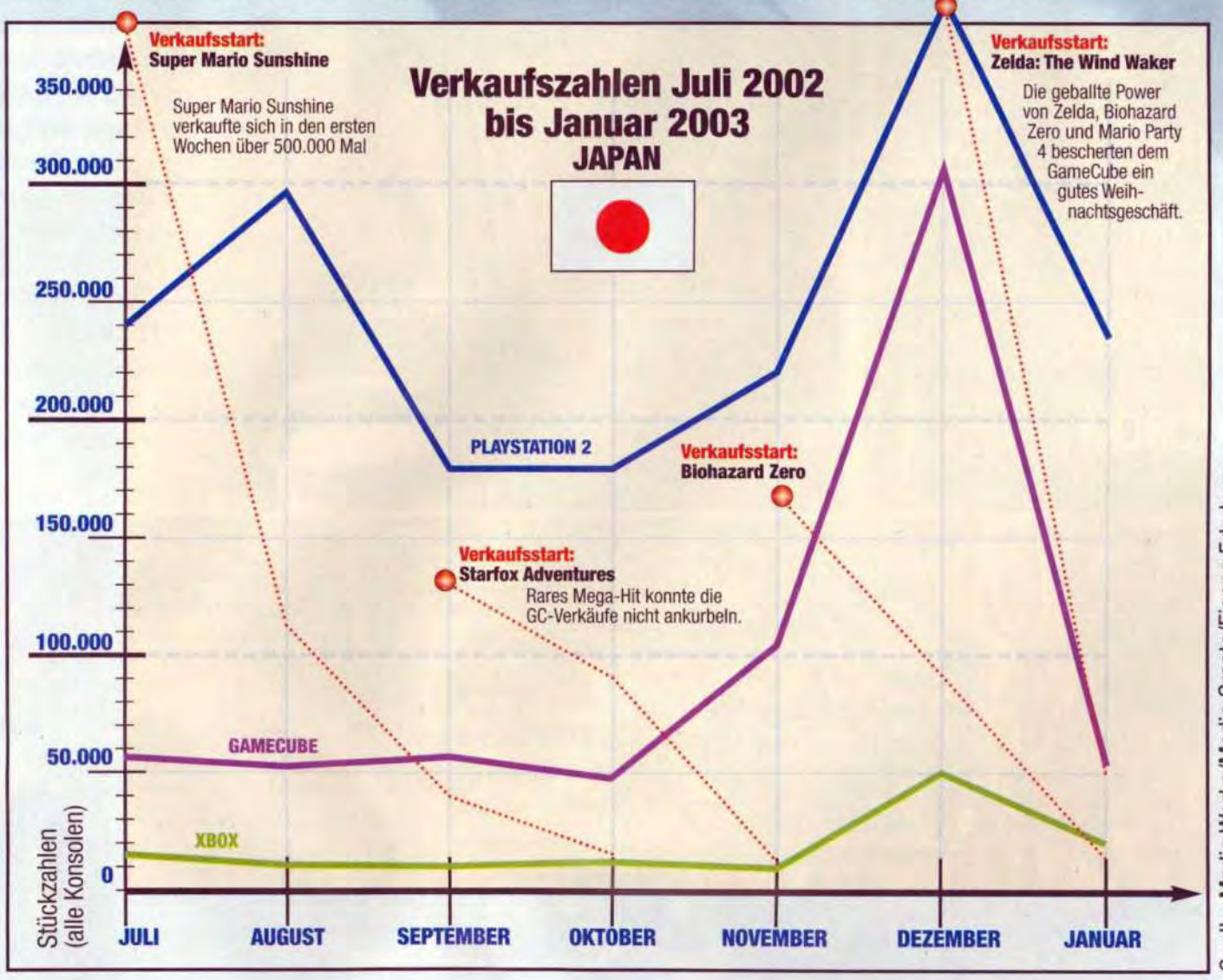
Platz 1:	Super Smash Bros. Melee	1,2 Millionen
Platz 2:	Luigi's Mansion	780.000 Stück
Platz 3:	Metroid Prime	750.000 Stück
Platz 4:	Super Mario Sunshine	700.000 Stück
Platz 5:	Star Wars Rogue Leader	650.000 Stück
Platz 6:	Mario Party 4	550.000 Stück
Platz 7:	Resident Evil Zero	500.000 Stück
Platz 8:	Sonic Adventure 2	500.000 Stück
Platz 9:	Pikmin	420.000 Stück
Platz 10:	Resident Evil	400.000 Stück



Auch in den USA war Super Smash Bros. Melee der große Abräumer. Metroid Prime konnte sich seit Verkaufsstart im Nov. gut behaupten.

Quelle: USA Korrespondent; Stand: Ende 2002

Verkaufszahlen Juli 2002 bis Januar 2003 JAPAN



Quelle: Media Works/Media Create/Eigene Erhebung

VORSCHAU

Soul Calibur 2

Kämpft um eure Seele! Namco's Kämpfer feiern ihr ruhmreiches Comeback!

Der GameCube wurde – zumindest was Prügelspiele angeht – bisher doch recht stiefmütterlich behandelt. *Super Smash Brothers Melee* und das vor kurzem veröffentlichte *Mortal Kombat: Deadly Alliance* stellen eigentlich die einzigen guten Möglichkeiten dar, sich gegenseitig so richtig eins auf die Mütze zu hauen. Da kann man nur neidische Blicke auf das PlayStation-Lager werfen. Dort ließ Namco die Herzen der Prügelfans in regelmäßigen Abständen mit der *Tekken*-Reihe höher schlagen. Umso erfreulicher war die Meldung, dass der Nachfolger des famosen *Soul Calibur* neben PlayStation 2 und Xbox nun auch für den GameCube umgesetzt wird. Eine Spielhallenversion befindet sich ebenfalls in der Entwicklung und soll Mitte des Jahres in Japan erscheinen.

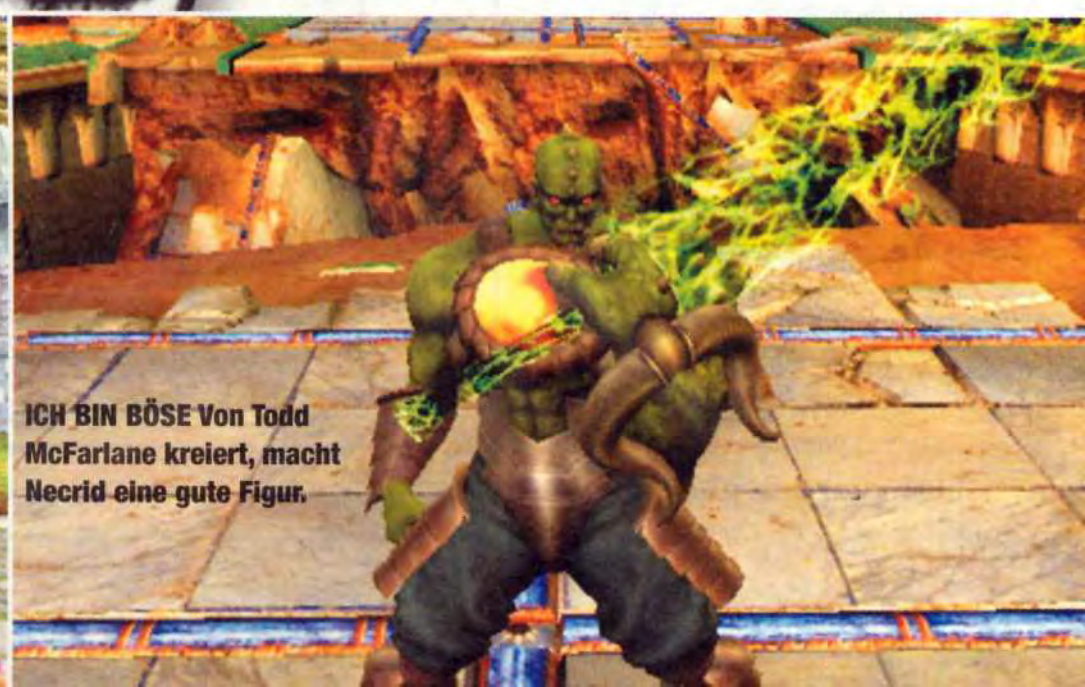
KÄMPFER-VIELFALT

Nicht genug damit, dass der GameCube endlich ein vielversprechendes „reinrassiges" Prügelspiel spendiert bekommt, die Hersteller haben auch noch eine ganz exklusive Überraschung geplant: Link, der Held aus den weltberühmten Abenteuern rund um das geheimnisvolle Land Hyrule, wird als exklusiver Charakter nur auf dem GameCube spielbar sein. Neben dem anmutigen Schlitzohr werden noch 19 weitere Charaktere kampflustig die Schwerter zücken. Der Samurai Mitsurugi, die weibliche Ninja-Kämpferin Taki, Kilik, Xianghua, Maxi, Nightmare, Ivy, Astaroth und Voldo sind bereits aus dem Vorgänger bekannt und benutzen unterschiedliche Waffen und Kampfsysteme.

POLYGONALE FRISCHZELLENKUR

Mehr Polygone sorgen bei den Figuren für ein noch realitätsnäheres Aussehen und noch geschmeidigere Bewegungen. Was die Schlagvielfalt betrifft, so wurden den Figuren jede Menge neue Moves spendiert. Besonders die neuen Charaktere können durch ihr Erscheinungsbild überzeugen. Allen voran macht Link eine – zumindest in optischer Hinsicht – tolle Figur. Talim ist mit zwei Kurzschwertern ausgestattet, der aus Frankreich stammende Raphael ist ein Meister mit dem Degen und der mit einem Breitschwert bewaffnete Yunsung macht sich ebenfalls auf, das Turnier zu gewinnen. Cassandra und Necrid, der eigens für das Spiel von Todd McFarlane

KUNSTWERK Der mächtige Zweihänder ist wunderschön.



ICH BIN BÖSE Von Todd McFarlane kreiert, macht Necrid eine gute Figur.

kreiert wurde, komplettieren die Kämpferriege. Um an alle Charaktere zu kommen, muss man nicht nur im Arcade-Modus eine siegreiche Serie hinlegen, sondern auf die kampflustigen Kombattanten wartet, ähnlich wie beim Missions-Modus des Vorgängers, auch noch der Weapon-Master-Modus. Hier hat man die Möglichkeit, knapp 200 verschiedene Waffen zu erwerben. Weiterhin bietet das Spiel einen Time-Attack-, einen Survival-, einen Team-Battle-, einen Practice- und natürlich einen Vs.-Modus.

KÄMPFEN MIT STIL

Das Kampfsystem wurde ebenfalls noch weiter verfeinert. So hatte man im Vorgänger nicht nur die Möglichkeit, den Gegner aus dem Ring zu befördern, sondern man konnte ihn auch umkreisen und dann mit überraschenden Schlagkombinationen oder Würfen eindecken. Jeder Kämpfer kann einen vertikalen und einen horizontalen Schlag bzw. Schwertstreich ausführen und mit Fußtritten die Schlagserien weiter ausbauen. In der Verteidigung wird im neuesten Teil schärfer zwischen Parieren und Blocken unterschieden, was den taktischen Anteil der Kämpfe erhöht. Die Kampfarenen sind ebenfalls wieder begrenzt und bieten im Gegensatz zu *Soul Calibur* einige Hindernisse wie Mauern oder Säulen, gegen die man die Gegner drängen kann. Wenn man seinen Kontrahenten erst einmal so weit hat, kann man ihn mit unausweichlichen Schlagserien eindecken, bis die Lichter ausgehen.

OPTISCHER APPETITHAPPEN

Grafisch macht *Soul Calibur 2* auf jeden Fall Lust auf mehr. Der Detailgrad der Umgebung und Hintergründe wurde erheblich gesteigert. Doch auch die Figuren und deren Bewegungsabläufe sehen sehr gut aus. Leider war es uns noch nicht möglich, selbst Hand an diese Prügelspielperle zu legen, doch man kann mit Sicherheit jetzt schon sagen, dass hier die neue Referenz auf uns zukommt.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

SOUL CALIBUR 2

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nicht bekannt
Entwickler:	Namco
Internet: **www.soulcalibur.com**	
Spieler **1-2**	Termin **3. Quartal 2003**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Mario und Co. müssen sich warm anziehen. Die neue **Prügelspiel-Referenz** ist im Anzug und lässt es krachen."

INFO SOUL CALIBUR

Der Vorgänger

Für alle, die mit diesem Titel nicht viel anfangen können, stellen wir den Vorgänger kurz vor.

Bereits vor knapp acht Jahren hat der Schwertkampf mit *Soul Blade* für die PlayStation begonnen. Nach vier Jahren folgte dann das erstklassige *Soul Calibur*, welches für Segas glücklosen Dreamcast erschienen ist. Obwohl es aufgrund des geringen Bekanntheitsgrades von vielen verschmäht wurde, bietet es heute noch eine der besten Grafikleistungen, die man je zu Gesicht bekam. Tadelloses Gameplay und spielerische Finessen, die durch das taktische Einbeziehen der Feldbegrenzung oder durch das pfeilschnelle Ausweichen möglich waren, machen *Soul Calibur* auch heute noch zu einem der besten Prügelspiele aller Zeiten.

PEITSCHENHIEB Jede Figur hat ihre eigene persönliche Waffe.

FEUERWERK Die Lichteffekte waren damals schon vorzüglich.

ELFENHAFTES SCHLITZOHR Link wird nur für GameCube-Zocker spielbar sein.

TEUFLISCHER HARLEKIN Astaroth bekam ein neues, abgefahrenes Kostüm spendiert.

KAMPFELF Link's Schwert hinterlässt bleibende Eindrücke.

KLASSE Die Aeropolis-Strecke sieht bereits jetzt atemberaubend aus.

OHNE BEGRENZUNG In Port Town rast ihr auf einer breiten Röhre gegen die Konkurrenz.

F-Zero AC/GC

Wir konnten eine Testfahrt mit Nintendos neuestem **Science-Fiction-Rennspiel absolvieren. Top oder Flop?**

Am 21. und 22. Februar fand die zweitgrößte Spielhallenautomaten-Messe Japans, die AOU Amusement Expo 2003, statt. Das Highlight der Messe war zweifelsohne *F-Zero AC*, welches als erstes Spiel überhaupt auf der Triforce-Hardware laufen wird. Diese wurde in Kooperation mit Namco, Sega und Nintendo entworfen und basiert auf der GameCube-Hardware. Während die Entwickler so eine kostengünstige und leistungsfähige Arcade-Hardware erhalten, kann sich Nintendo über 1:1-Umsetzungen aus der Spielhalle freuen. Um eigene Entwicklungsressourcen zu sparen, entschloss man sich, Sega die Möglichkeit zu geben, das Kultfranchise *F-Zero* auf den GameCube zu führen. Bisher gab es *F-Zero*-Spiele auf dem SNES, dem N64 und dem Game Boy Advance. Auf der AOU Amusement Expo 2003 hatte unser Japan-Korrespondent Warren Harrod nun die Gelegenheit, sich in das Cockpit der *F-Zero*-Spiehallen-Version (*F-Zero AC*) zu schwingen. Die GameCube-Version (*F-Zero GC*) soll aber nur sehr geringe Unterscheide aufweisen.

ALT BEWÄHRT

Genau wie in dem revolutionären SNES-Teil und dem spielerisch starken *F-Zero X* für das N64 steuert ihr bei *F-Zero AC/GC* einen über 2.000 km/h schnellen Science-Fiction-Gleiter über abgedrehte Rennstrecken, die mit U-Turns, Halfpipe-Konstruktionen, Loopings und Spiralen euer ganzes Können fordern. Waffen, wie sie bei der *Extreme-G*- oder *Wipeout*-Serie existieren, gibt es nicht. Bisher sind zwei Spielmodi bekannt: der Race Mode sowie der Time Attack Mode. Während man sich im Race Mode heiße Rennen mit 29 rivalisierenden Fahrern oder bis zu drei Freunden liefert, zählen im Time Attack Mode nur die besten Rundenzeiten. *F Zero AC*-Fahrer erhalten bei Rekorden ein Passwort, das ihnen den Zugang zur offiziellen *F-Zero*-Internetseite ermöglicht, auf der sie sich verewigen dürfen. Vor Rennbeginn dürft ihr aber erst einmal einen von über zehn Charakteren inklusive Fahrzeug auswählen. Im Lauf des Spiels bekommt ihr dann die Möglichkeit, weitere Charaktere freizuspielen. Altbekannte Gesichter wie Captain Falcon und Samurai Goroh sind genauso mit von der Partie wie unbekannte Charaktere, etwa Prinzessin Ramoda, Phoenix und QQQ. Jeder Fahrer verfügt über individuelle Stärken und Schwächen. Während

Samurai Goroh auf seinem Fire-Stingray-Gleiter schon immer wahnsinnig schnell war, dafür aber bei der Beschleunigung und Kurvenlage im Nachteil ist, stellt Captain Falcon einen guten Allrounder dar, der auch von Anfängern gut zu kontrollieren ist.

PFEILSCHNELL

In der Messe-Version konnten bereits drei Strecken angespielt werden: Aeropolis, Port Town und Lightning. Aeropolis ist ein unglaublich schneller Kurs mit vielen Gebäuden am Streckenrand und einer unglaublichen Sichtweite. Lightning ist langsamer und bietet lange Abfahrten, scharfe Kurven, sensationelle Lichteffekte sowie einen atemberaubenden Himmel. In Port Town muss man sein Können auf einer Röhre beweisen, wie sie bereits bei einigen Strecken von *F-Zero X* vorkam. Neben den drei spielbaren Strecken wird es auch eine neue Version von Mute City sowie eine bisher gänzlich unbekannte Waldstrecke geben. Wir rechnen jedoch damit, dass es noch viele weitere Strecken in die endgültige Version schaffen werden. Spielbarkeit und Grafik von *F-Zero* sind aber bereits jetzt über alle Zweifel erhaben. Die Zeiten, in denen man aufgrund einer schnellen Grafik Abstriche an der Streckenbebauung und den Details machen musste – wie noch beim N64 – sind vorbei!

FABIAN SLUGA/WARREN HARROD

VORSCHAU

F-ZERO AC/GC

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sega
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„F-Zero AC/GC hat das Zeug zum **besten futuristischen Racer** der neuen Konsolengeneration."

INFO F-ZERO AC

Die Spielhallen-Version

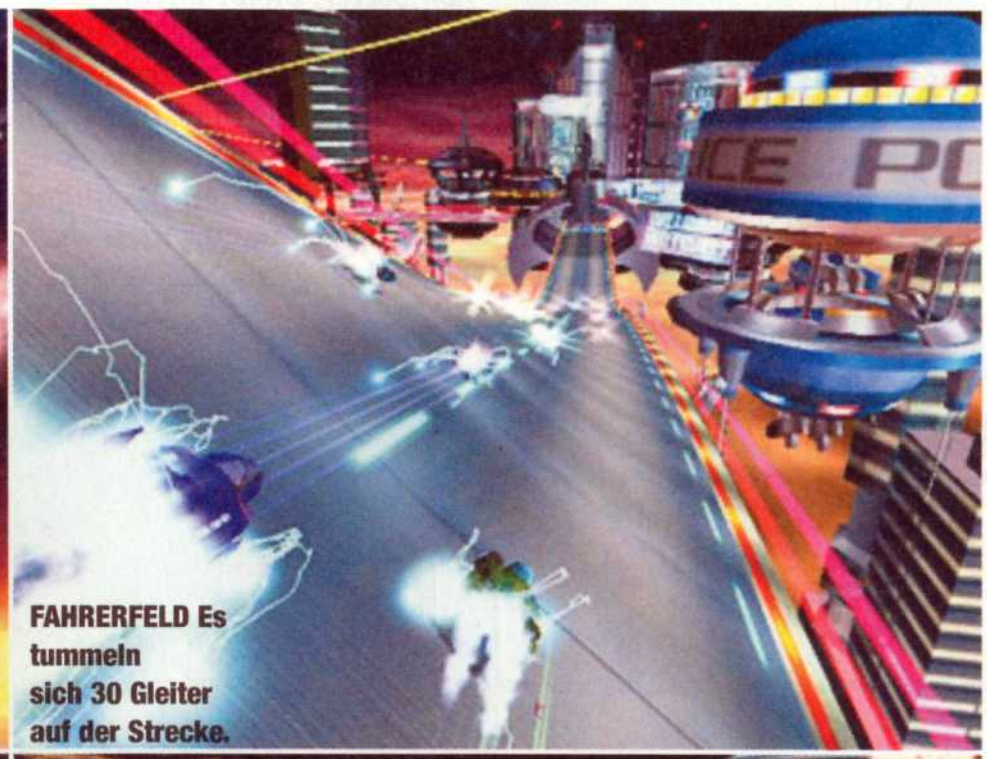
Als erfahrener Arcade-Hersteller wird Sega die Spielhallen-Version von *F-Zero* zu einem ganz besonderen Erlebnis machen.

Hat man einmal Platz genommen, muss man sich zuerst anschnallen, denn das Cockpit ist mit einer Hydraulik ausgestattet, welche die Kabine in alle Richtungen neigt und dem Spieler ein hautnahes Rennerlebnis beschert. Außerdem bietet der Spielautomat einen Schalthebel, Gas- und Bremspedale sowie ein Lenkrad, das sich ähnlich wie im Flugzeug nach vorn und hinten bewegen lässt, um im Sprung die Nase des Gleiters anzuheben oder zu senken. Mit einem weiteren Knopf kann man den Boost aktivieren. Darüber hinaus gibt es noch Slots für so genannte Licence Cards (nur in Japan verbreitet) sowie GameCube-Speicherkarten, über die man Daten austauschen kann.

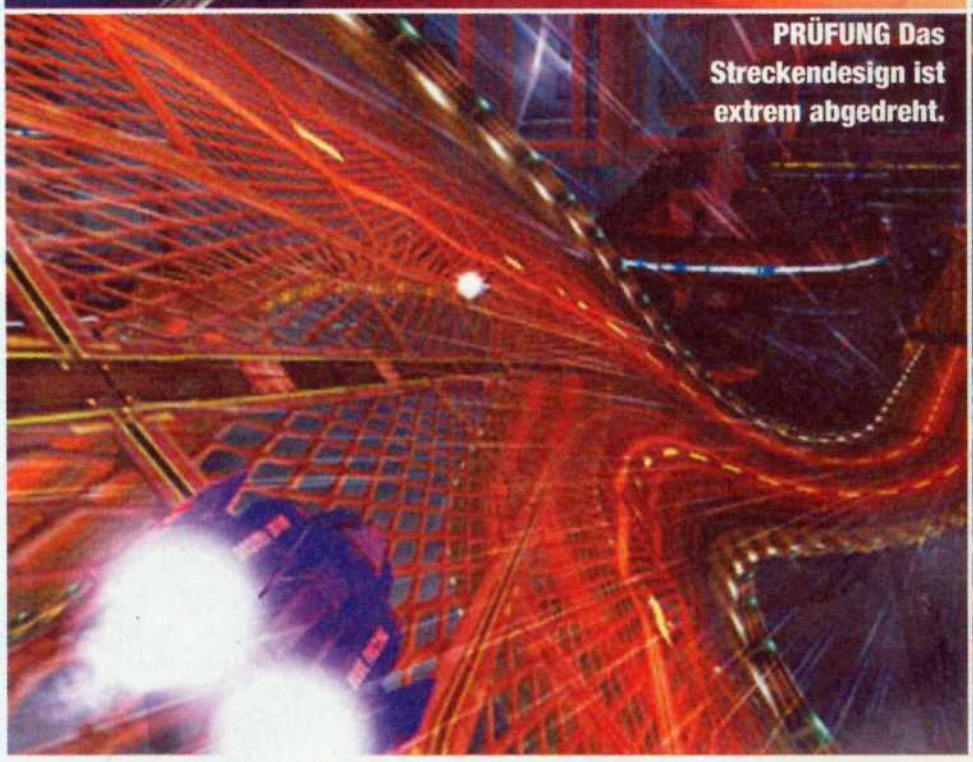
KUNSTWERK Das Design ist an den Blue Falcon angelehnt.

GENIAL Der Sitz neigt sich entsprechend eurer Kurvenlage.

ES WERDE LICHT! Die Lightning-Strecke glänzt mit guten Lichteffekten.



FAHRERFELD Es tummeln sich 30 Gleiter auf der Strecke.



PRÜFUNG Das Streckendesign ist extrem abgedreht.

N64-VORGÄNGER ADE Die Streckenhintergründe sind unglaublich detailliert.

International Superstar Soccer 3

Konami bringt den dritten Teil seiner erfolgreichen **Fußballreihe.**

Neben *Pro Evolution Soccer* hat Konami ja bekanntlich noch ein weiteres heißes Fußballeisen im Feuer: *International Superstar Soccer*. Beim neuesten Teil der Superstar-Kicker beschleicht einen das Gefühl, dass sich die Entwickler Konami Computer Entertainment Osaka (KCEO) hemmungslos bei dem großen Bruder bedient haben.

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN

Die konzeptionellen Übernahmen aus *Pro Evolution Soccer* fallen dem Kenner der Vorgänger nach den ersten Spielminuten auf. Das Gameplay ist um einiges eingängiger und flüssiger geworden. Dadurch macht das arcadelastige Gebolze viel mehr Spaß als der etwas schwächelnde zweite Teil. Dieser krankte, neben der mittelmäßigen Präsentation, auch an einer sehr unpassenden Ballphysik, welche nun erheblich verbessert wurde.

OPTISCHES TRAININGSLAGER

Auch die Spielermodelle sehen in *ISS 3* schicker aus und bewegen sich geschmeidiger, wenn auch noch nicht vollends überzeugend. Ansonsten steht das Toreschießen eindeutig im Vordergrund, denn trotz der vielen Anleihen bei *Pro Evolution Soccer*, bleibt *International Superstar Soccer* ein Arcade-Fußballspiel. In den vielen Modi, wie zum Beispiel dem International-Pokal-, dem Spezial-Liga- oder dem Weltligamodus bekommt man zur Torjagd oft genug die Möglichkeit. Kenner der Vorgänger werden mit der Menüführung in den Optionen oder den taktischen Einstellungen sofort zurechtkommen. Als weitere Neuerung wurde der Missionsmodus hinzugefügt. Hier erwarten den Spieler 12 Herausforderungen, in denen man sich durch Siege unter bestimmten Voraussetzungen, wie zum Beispiel weniger Spieler und in nur einer Halbzeit, Punkte verdient.

HARTER WEG ZUR SPITZE

Die Siegpunkte können dann in der Rubrik „Katalog" gegen neue Trikots oder neue Stadien eingetauscht werden. Die uns vorliegende Version hat allerdings noch mit Clipping-Fehlern, einer unausgereiften Kollisionsabfrage und einer mangelhaften künstlichen Intelligenz der Computerspieler zu kämpfen. Bleibt abzuwarten, ob diese Mängel noch bis zum Erscheinungstermin ausgemerzt werden.

UDO CRNJAK

VORSCHAU
ISS 3

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Osaka
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	1-4
Termin:	Mai 2003

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Die vielen positiven Neuerungen erwecken Hoffnung auf eine **glorreiche Wiederbelebung** der Serie."

MISSIONSMODUS Jede Herausforderung findet unter festgelegten Bedingungen statt.

UNHALTBAR Was bei Pro Evolution Soccer sehr viel Übung kostet, gelingt hier schon in den ersten Spielen.

SAUWETTER Die vielen Details, wie hier die Wassertropfen auf der Linse, sind schön gelungen.

HINDERNISPARCOURS Im Camp werden euch die Grundkenntnisse beigebracht.

ONE-MAN-ARMY Einige Missionen können nur alleine erledigt werden.

Conflict Desert Storm

BigBen schickt euch für ein **bleihaltiges Action-Spektakel** in die Wüste.

Ganz schön makaber und bedrückend aktuell: In *Conflict: Desert Storm* schlüpft der Spieler in die Haut eines Mitgliedes einer Spezialeinheit, die bereits vor 13 Jahren im damaligen Irak-Konflikt eingesetzt wurde. Zur Auswahl stehen: die US-Delta Force und die britische SAS. Jede dieser Einheiten besteht aus einem Spezialisten für schwere Waffen, einem Scharfschützen, einem Aufklärungsspezialisten und dem spielbaren Charakter selbst. Während der Gefechte verhalten sich die Mitglieder durchweg intelligent. Nur in einigen Ausnahmefällen sieht sich der Spieler gezwungen, selbst die Kontrolle über die anderen Charaktere zu übernehmen und sie an strategisch wichtigen Punkten zu postieren. Zusätzlich werden über Tastenkombinationen auch Befehle, entweder für die gesamte Truppe oder für einzelne Personen, erteilt.

MILITÄRISCHE AUSZEICHNUNG

Nach dem erfolgreichen Beenden einer Mission werden Erfahrungspunkte in Form von Medaillen oder Skill-Points vergeben, die bestimmte Fähigkeiten verbessern. Die abwechslungsreichen Missionen machen bereits jetzt einen guten Eindruck und erfordern entweder euer alleiniges Geschick oder das eurer gesamten Truppe. Positiv ist auch die Umsetzung der Steuerungselemente aufgefallen. Eine Ausnahme stellt nur das seitliche Bewegen dar, das etwas träge wirkt. Technisch präsentiert sich das Wüstenspektakel noch nicht völlig zufriedenstellend. Die Bildwiederholungsrate ist noch zu instabil und die Texturen sehen auch noch nicht vollends überzeugend aus. Soundtechnisch gibt es nichts zu meckern. Die stimmungsvollen Musikstücke treiben den Adrenalinpegel in die Höhe. Gerade zu viert ist es ungemein packend, seine strategischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Wir dürfen gespannt sein, ob die grafischen Mängel noch ausgemerzt werden.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

CONFLICT DESERT STORM

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	BigBen
Entwickler:	Pivotal Games
Internet:	www.sci.co.uk/games/
Spieler	1-4
Termin	16. Mai

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Werden die Mängel beseitigt, steht uns ein interessanter, wenn auch moralisch bedenklicher **Taktik-Shooter** bevor."

TRAINING Hier lernt man die Waffen genau kennen.

KARRIERELEITER Nach jeder Mission werden eure Leistungen ausgewertet.

PFADFINDERGRUPPE Alle Mitglieder wollen mit Bedacht eingesetzt werden.

Castlevania Aria of Sorrow

Auf, auf, die **Vampirjagd ruft!**

Dracula will es wieder einmal wissen.

Mittlerweile kommt die *Castlevania*-Reihe auf stolze zwei Titel für Nintendos Game Boy Advance. Der zweite Teil, *Castlevania: Harmony of Dissonance*, konnte das Erstlingswerk toppen, indem das Kampfsystem durch die Möglichkeit, Waffen mit Zaubersprüchen zu kombinieren, verfeinert wurde. Im neuesten Teil werden die Hauptfiguren Soma Cruz und Mina Hakuba bei einer Sonnenfinsternis in das dämonische Schloss verfrachtet. Ehe sie sichs versehen, wird auch schon Mina Hakuba bei einem Angriff verletzt. Nun ist es an euch, sie zu retten, und was noch viel wichtiger ist, das Mysterium um das Schloss aufzudecken und den Fürsten der Finsternis zu vernichten. Das Schloss ist genau wie in den Vorgängern in verschieden große Räume aufgeteilt. Bei der grafischen Gestaltung haben die Entwickler wieder erstklassige Arbeit geleistet und lassen die Umgebung mit wunderschön gezeichneten Kerkern oder Burgmauern in gewohntem Glanz erstrahlen. Besonders gut gelungen ist das Parallax-Scrolling, das sehr gut räumliche Tiefe vermittelt.

ATMOSPHÄRISCH ERSTKLASSIG

Die musikalische Untermalung war in allen bisherigen Teilen hervorragend gelungen. Auch hier haben die Entwickler von Konami nichts anbrennen lassen und präsentieren stimmungsvolle Stücke. Zusammen mit der Grafik verschmilzt das Ganze so zu einem herrlichen Abenteuer. Spielerisch hat sich auch einiges getan. So kann der Spieler nun die freigesetzten Seelen von besiegten Gegnern aufnehmen und sich deren Eigenschaften zunutze machen. Sammelt man z. B. die Seele „Rot-Minotaurus" ein, so kann man eine riesige Axt über den Bildschirm schwingen, die sehr viel Schaden anrichtet. Die Seele „Weißer Drachen" wiederum erhöht die Kondition des Charakters um einige Punkte. Auch der Tausch von Seelen per Link-Funktion mit einem Freund wird möglich sein.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

CASTLEVANIA: A. O. S.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami TYO
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler:	1
Termin:	Mai 2003

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Der neueste Castlevania-Vertreter kann durch die positiven Neuerungen überzeugen. **Hitverdächtig.**"

KNALLBUNT Mit fortschreitendem Spielverlauf kommen immer farbenprächtigere Gegner dazu.

HEILE WELT Bei den Speicherpunkten kann man seinen Spielstand für die Zukunft sichern.

TROPFSTEINHÖHLE Das riesige Blutsaugeranwesen bietet sehr abwechslungsreiche Schauplätze.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE

BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Mario Party 4	Nintendo	74%
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	??%
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	55%
Mystic Heroes	THQ	63%
Reign of Fire	Konami	62%
Robotech Battlecry	TDK Mediactive	73%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Bounty Hunter	Electronic Arts	84%
Star Wars: Rogue Squadron II	Electronic Arts	90%
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	79%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	76%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
EGO-SHOOTER		
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	86%
James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	85%
James Bond Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	83%
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	87%
Metroid Prime	Nintendo	94%
TimeSplitters 2	Eidos	88%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Metroid Prime	Nintendo	94%

GAMECUBE

IN DER ENTWICKLUNG

Hier erhaltet ihr Bilder und Infos zu wichtigen GameCube-Projekten.

1080° AVALANCHE

Nintendo ist wohl noch nicht ganz zufrieden mit der Qualität des Titels, der eigentlich schon Anfang 2003 erscheinen sollte. *1080° Avalanche* soll deutlich interaktiver werden als der Vorgänger.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Trendsport

BATMAN 2

Batman Vengeance war gar kein so schlechter Titel. Hoffentlich kann der Nachfolger aber noch etwas drauflegen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	Ende 2003
Genre:	Action-Adventure

BATMAN: DARK TOMORROW

Der dunkle Rächer ist doch tatsächlich in unser Testlabor auf Seite 47 geflattert. Hit oder doch nur Durchschnitt?

Hersteller:	Kemco
Termin:	28. März
Genre:	Action-Adventure

BLACK & BRUISED

Die unterhaltsame Boxsimulation soll nun im Mai erscheinen. Da sollte sich Rocky besser warm anziehen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	23. Mai
Genre:	**Boxen**

BLOODRAYNE

Schade! *BloodRayne* wird aufgrund der heiklen Spielthematik nicht mehr in Europa erscheinen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	-
Genre:	**Action-Adventure**

DEAD PHOENIX

Capcoms Actionspiel erinnert spielerisch an die *Panzer Dragoon*-Serie. Leider dauert es noch etwas.

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	**Action**

DEF JAM VENDETTA

Wrestling gemixt mit echten Hip-Hop-Größen. Dieses Spiel könnte megacool und vor allem kurzweilig werden.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	9. Mai
Genre:	**Beat 'em Up**

DRAGON'S LAIR 3D

Die 3D-Auflage des Klassikers ist in den Staaten bereits erhältlich. Es deutet alles auf ein solides Spiel hin.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Mai
Genre:	**Action**

ENTER THE MATRIX

Nach unserem Preview in der vergangenen Ausgabe scheint der Titel in eurer Gunst gestiegen zu sein.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	15. Mai
Genre:	**Action-Adventure**

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

Die angekündigte Linkmöglichkeit mit dem GBA klingt sehr interessant. Hoffentlich stimmt auch der Rest!

Hersteller:	Square
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Rollenspiel**

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

Laut der Virgin-Internetseite befindet sich der Titel seit fünf Jahren in Entwicklung. Ob das hilft?

Hersteller:	Virgin Interactive
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

Titel	Hersteller	Wertung
BEAT 'EM UP		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	71%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
X-Men: Next Dimension	Activision	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
ACTION-ADVENTURE		
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	69%
Blood Omen 2	Eidos	85%
Casper: Spirit Dimensions	TDK Mediactive	66%
Eternal Darkness	Nintendo	90%
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	74%
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Resident Evil	Electronic Arts	88%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	65%
Sponge Bob	THQ	64%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	68%
Starfox Adventures	Nintendo	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	91%
The Scorpion King	Vivendi Universal	53%
Vexx	Acclaim	74%
Aktuelle Empfehlung:		
Starfox Adventures	Nintendo	91%
ADVENTURE		
Largo Winch	Ubi Soft	69%
Aktuelle Empfehlung:		
Largo Winch	Ubi Soft	69%
ROLLENSPIELE		
Phantasy Star Online: Episode I&II	Infogrames	82%
Baldur's Gate	Vivendi	84%
Summoner 2: A Goddess Reborn	THQ	83%
Lost Kingdoms	Activision	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Phantasy Star Online: Episode I&II	Infogrames	82%
STRATEGIE		
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%
RENNSPIELE		
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Dakar 2	Acclaim	69%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	58%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Micro Machines Explosion	Infogrames	74%
MX Superfly	THQ	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	75%
Pro Rally 2002	Ubi Soft	76%
Rally Championship	BigBen	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Speed Challenge	Ubi Soft	68%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Wreckless: The Yakuza Misions	Activision	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

Titel	Hersteller	Wertung
FUSSBALL		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
FIFA 2003	Electronic Arts	84%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Sega Soccer Slam	Infogrames	82%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA 2003	Electronic Arts	84%
AMERICAN SPORTS		
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NBA Live 2003	Electronic Arts	83%
NBA 2K3	Infogrames	85%
NFL 2K3	Infogrames	89%
NHL 2003	Electronic Arts	85%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
NHL Hitz 2003	Midway	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2003	Electronic Arts	88%
TRENDSPORT		
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
BMX XXX	Acclaim	69%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
Disney Skateboarding	Konami	45%
Evolution Skateboarding	Konami	53%
Evolution Snowboarding	Konami	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	75%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	92%
SPORT (SONSTIGES)		
Ace Golf	Eidos	78%
Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Knockout Kings 2003	Electronic Arts	82%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Rocky	Rage	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Infogrames	85%
JUMP & RUN		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
Dr. Muto	Konami	70%
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donald Duck: Phantomias	Ubi Soft	68%
Disney's Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Jimmy Neutron	THQ	60%
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	61%
Vexx	Acclaim	74%
Zapper	Konami	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	83%
GESCHICKLICHKEIT		
Bomberman Generation	Vivendi Universal	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Sega	81%
Super Monkey Ball 2	Sega	85%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
WRESTLING		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	70%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GLADIUS

Geht es nach LucasArts, wird *Gladius* ein atemberaubendes Rollenspiel. Wir sind gespannt.

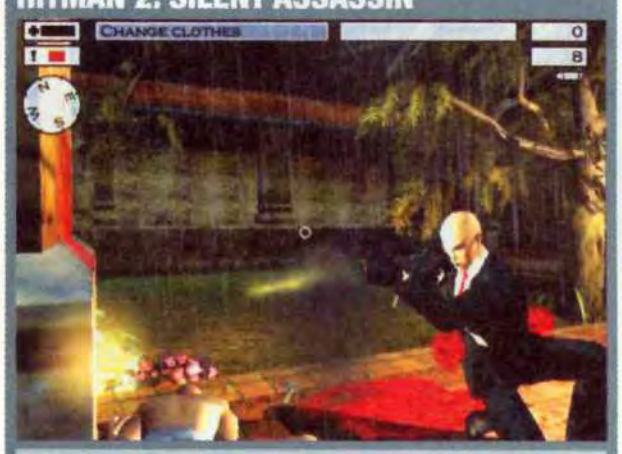
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Mai
Genre:	**Rollenspiel**

HAVEN: CALL OF THE KING

Der Titel ist von den Releaselisten verschwunden. Eine Veröffentlichung ist nicht mehr wahrscheinlich.

Hersteller:	Midway
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	**Action**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



Eigentlich hatte der Hitman sich schon zurückgezogen. Auf dem GC startet er im April in einen neuen Einsatz.

Hersteller:	Eidos
Termin:	April
Genre:	**Action-Adventure**

MARIO GOLF

Auf dem N64 war Marios Golfausflug eine Klasse für sich. Ob Nintendo dieses Kunststück auch auf dem GC gelingt?

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Sport**

MARIO KART

Die Gerüchte halten sich hartnäckig, dass man den Fun-Racer schlechthin auch online zocken kann.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	**Rennspiel**

METROID PRIME

Ab Seite 32 unterziehen wir die PAL-Version eines der besten Spiele aller Zeiten einem ausführlichen Check.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	21. März
Genre:	**Ego-Shooter**

MINORITY REPORT

Leider hat es der Titel nicht zum Test geschafft. Die PS2-Version erntete aber keine Lobeshymne.

Hersteller:	Activision
Termin:	14. März
Genre:	**Action**

PIKMIN 2

Eines der innovativsten Strategie-Spiele des vergangenen Jahres feiert 2003 ein Comeback auf dem GameCube.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Strategie**

P.N.04

Das erste GameCube-Projekt von *Resident Evil*-Schöpfer Shinji Mikami! Als Elite-Kämpferin müsst ihr auf einem fernen Planeten um euer Überleben fürchten, als ein Computer verrückt spielt.

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

RACING SIMULATION 3

Ubi Softs Formel-1-Serie stand auf dem PC stets für Qualität. Bald könnt ihr auch auf dem GC durchstarten!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	12. Juni
Genre:	Rennspiel

RESIDENT EVIL 4

Einer der vielversprechendsten Titel für den GC. Leider wird die Zombie-Jagd erst im Jahr 2004 stattfinden.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

RTX RED ROCK

Clevere Puzzles und packende Kämpfe zeichnen dieses Science-Fiction-Spiel aus.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Mai
Genre:	Action-Adventure

SUMMONER: A GODDESS REBORN

Ab Seite 42 unterziehen wir das Echtzeit-Rollenspiel einem ausführlichen Test. Sehr vielversprechend!

Hersteller:	THQ
Termin:	21. März
Genre:	Rollenspiel

GAMECUBE

WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa.

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Action-Adventure	28. März
Defender	Action	14. März
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	14. März
Die Monster AG: Monster Ball	Action	21. März
Disney Sports Basketball	Sport	7. März
Disney Sports Skateboarding	Sport	7. März
Downtown Run	Rennspiel	13. März
Dr. Muto	Jump&Run	21. März
Evolution Snowboarding	Trendsport	28. März
Evolution Worlds	Rollenspiel	13. März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	Action	21. März
Metroid Prime	Ego-Shooter	21. März
Minority Report	Action	14. März
NBA 2K3	American Sport	27. März
NBA Street 2	American Sport	28. März
NFL 2K3	American Sport	27. März
NHL 2K3	American Sport	27. März
Pac-Man World 2	Jump&Run	14. März
Phantasy Star Online	Rollenspiel	6. März
Rally Championship	Rennspiel	28. Feb.
Resident Evil Zero	Action-Adventure	7. März
Sonic Mega Collection	Jump&Run	6. März
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	Action-Adventure	14. März
Summoner: A Goddess Reborn	Rollenspiel	21. März
Super Monkey Ball 2	Geschicklichkeit	6. März
Tom Clancy's Ghost Recon	Ego-Shooter	13. März
Top Angler	Simulation	28. März
Twin Caliber	Action	März
Vexx	Jump&Run	Anfang März
VIP	Action	20. März
Whirl Tour	Trendsport	7. März
Zapper	Jump&Run	6. März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Crashed	Action	April
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	24. April
Hitman 2: Silent Assassin	Action	April
Speed Kings	Rennspiel	April
WWE Crush Hour	Rennspiel	Mitte April
X-Men: Wolverine's Revenge	Action-Adventure	17. April

MAI

Titel	Genre	Termin
Battle Bots	Action	Mitte Mai
Black & Bruised	Boxen	23. Mai
Burnout 2: Point of Impact	Rennspiel	Mai
Def Jam Vendetta	Beat'em Up	9. Mai
Dragon's Lair 3D	Action-Adventure	Mitte Mai
Enter the Matrix	Action-Adventure	15. Mai
Frogger Beyond	Jump&Run	Mai
Gladius	Rollenspiel	Mai
ISS 3	Fußball	Mai
Red Faction II	Ego-Shooter	Mitte Mai
RTX Red Rock	Action-Adventure	Mai
Shrek Super Party	Jump&Run	Mai
SX Superstar	Rennspiel	Mai
The Legend of Zelda: The Wind Waker	Action-Adventure	2. Mai

JUNI

Titel	Genre	Termin
Der Herr der Ringe – Die Gefährten	Rollenspiel	2. Juni
Freestyle MX	Rennspiel	Juni
Lotus Challenge	Rennspiel	Mitte Juni
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	13. Juni
Racing Simulation 3	Rennspiel	12. Juni
The Hulk	Action	26. Juni
Wario World	Jump&Run	Juni

AUGUST

Titel	Genre	Termin
Urban Freestyle Street Soccer	Fußball	August
XGRA	Rennspiel	August

OKTOBER

Titel	Genre	Termin
Finding Nemo	Action-Adventure	Mitte Okt.

2003

Titel	Genre	Termin
1080° Avalanche	Trendsport	3. Quartal
Alias	Action	4. Quartal
Animal Crossing	Rollenspiel	2003
Barbarian	Beat'em Up	2003
Batman 2	Action	Ende 2003
Castleween	Jump&Run	2. Quartal
Celebrity Deathmeatch	Beat'em Up	1. Quartal
Chop Lifter: Search and Rescue	Action	2003
Dead Phoenix	Action	4. Quartal
Der Anschlag	Ego-Shooter	2003
Futurama	Action	2. Quartal
F-Zero	Rennspiel	3. Quartal
Galleon: Islands of Mystery	Action-Adventure	2003
Golf	Sport	4. Quartal
Gremlins	Action	2003
I Gladiator	Action-Adventure	4. Quartal
Jacked	Action	2003
Lamborghini	Rennspiel	2003
Legends of Wrestling 3	Wrestling	4. Quartal
Lost Kingdoms 2	Rollenspiel	2. Quartal
Mario Golf	Sport	3. Quartal
Mario Kart	Rennspiel	3. Quartal
NBA Jam 2004	American Sport	4. Quartal
Pikmin 2	Strategie	2003
P.N.04	Action	4. Quartal
Rubu Tribe	Action	2003
Scary Tales 2003	Action	4. Quartal
Starsky & Hutch	Action	2003
Super Bust-A-Move All Stars	Geschicklichkeit	2003
Tankers	Action	2003
The Great Escape	Action	2. Quartal
The Last Ninja	Beat'em Up	4. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ego-Shooter	2003
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	2. Quartal
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Jump&Run	2. Quartal
Toxic Grind	Action	1. Quartal
Viewtiful Joe	Beat'em Up	4. Quartal
XIII	Ego-Shooter	3. Quartal

Die Terminangaben erfolgen ohne Gewähr.

SUPER MONKEY BALL 2

Segas Affenbande macht GameCube-Besitzern in diesem Geschicklichkeitsspiel das Leben so richtig schwer!

Hersteller:	Infogrames
Termin:	6. März
Genre:	Geschicklichkeit

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

The Wind Waker ist neben *Metroid Prime* das GameCube-Highlight für dieses Jahr! Absolut empfehlenswert!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2. Mai
Genre:	Action-Adventure

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

GC-Besitzer dürfen noch im zweiten Quartal die Agenten-künste von Sam Fisher genießen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

VEXX

In diesem Monat hat es auch endlich mit einem Test zu Acclaims großem Hoffnungsträger geklappt.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Anfang März
Genre:	Action-Adventure

VIEWTIFUL JOE

Dieses 2D-Beat-'em-Up im Cel-Shading-Look könnte richtig innovativ werden. Warten wir's ab!

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Quartal 2003
Genre:	Beat 'em Up

WARIO WORLD

Marios pummeliger und bitterböser Widersacher schickt sich im Juni an, den GameCube unsicher zu machen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Juni
Genre:	Action-Adventure

WWE CRUSH HOUR

Wrestling-Helden in einem Rennspiel? Kann das gut gehen? Mitte April wissen wir ganz sicher mehr.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte April
Genre:	Rennspiel

XIII

Ob *XIII* an die grafische Cel-Shading-Pracht eines *Zelda* heranreicht? Auf jeden Fall hebt sich der Titel ab.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

ADVANCE WARS 2

Advance Wars ist ein geniales Strategiespiel und eines der besten GBA-Games überhaupt. Bald kommt der Nachfolger.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Strategie

GAME BOY ADVANCE

IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

CASTLEVANIA

Auf Seite 19 erhaltet ihr einen ersten Eindruck vom neuesten *Castlevania*-Teil für den GBA.

Hersteller:	Konami
Termin:	Mai
Genre:	Action-Adventure

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

In Japan ist der neueste *Final Fantasy*-Teil gut angekommen und verkaufte sich über 250.000 Mal.

Hersteller:	Squaresoft
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

GOLDEN SUN 2

Golden Sun 2 ist in Japan seit langem erhältlich. Warum lässt sich Nintendo nur so viel Zeit?

Hersteller:	Nintendo
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rollenspiel

GT ADVANCE 3 PRO CONCEPT RACING

Ob *GT Advance 3* an die grafische Pracht eines *V-Rally 3* herankommt? Wir sind gespannt!

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Mai
Genre:	Rennspiel

THE LEGEND OF ZELDA

Abenteurer Udo schwingt für euch ab Seite 56 das Master-Schwert. Ein echtes Highlight für den GBA!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	28. März
Genre:	Action-Adventure

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Erwartet schon in der nächsten N-ZONE weitere Details zu Sam Fishers GBA-Auftritt!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action

GAME BOY ADVANCE

REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Metroid Fusion	Nintendo	90%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
The Legend of Zelda	Nintendo	90%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom II	Activision	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE

WAS KOMMT WANN?

MÄRZ

Titel	Genre	Termin
Bomberman Max 2: Blue	Geschicklichkeit	14. März
Bomberman Max 2: Red	Geschicklichkeit	14. März
Boulder Dash EX	Geschicklichkeit	März
Bruce Lee	Beat'em Up	21. März
Crash Bandicoot 2: N-Tranced	Jump&Run	14. März
Daredevil	Action	21. März
Disney Sports Basketball	Sport	Ende März
Disney Sports Skateboarding	Sport	7. März
Disney Sports Snowboarding	Sport	März
Dr. Muto	Jump&Run	7. März
Hey Arnold! Der Film	Action	14. März
James Bond 007 Nightfire	Ego-Shooter	28. März
Jimmy Neutron Boy Genius	Jump&Run	14. März
Kid Klown in Crazy Chase	Action	März
Lost Vikings	Geschicklichkeit	28. März
Muppets	Jump&Run	März
Ninja Cop	Beat'em Up	Ende März
Phantasy Star Chronicle	Rollenspiel	6. März
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	Action	14. März
Super Monkey Ball Jr.	Geschicklichkeit	27. März
The Legend of Zelda: The four Swords	Action-Adventure	28. März
TOCA World Touring Cars	Rennspiel	27. März
Zapper	Jump&Run	März

APRIL

Titel	Genre	Termin
Pro Beach Soccer	Sport	April
X-Men 2: Wolverine's Revenge	Action-Adventure	17. April

MAI

Titel	Genre	Termin
Battlebots	Action	30. Mai
Castlevania: Aria of Sorrow	Action-Adventure	Mai
Disney Princesses	Jump&Run	Mitte Mai
Global Defenders	Action	9. Mai
GT Advance 3 Pro Concept Racing	Rennspiel	Mitte Mai

JUNI

Titel	Genre	Termin
Iridion 3D 2	Action	6. Juni
The Hulk	Action	26. Juni

2003

Titel	Genre	Termin
Buffy the Vampire Slayer	Beat'em Up	Mitte Juli
Finding Nemo	Action-Adventure	Mitte Okt.
The Simpsons: Road Rage	Rennspiel	Mitte Sep.
Wakeboarding Unleashed	Activision	2. Quartal

CHART ATTACK

Macht mit!

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine SMS mit dem Inhalt „nzmostwanted, Titel, System“ oder „nzcharts, Titel, System“ an die 8244 (€ 0,49/SMS* aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS). Oder schickt uns eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, N64, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

*Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	9
2.	2	Super Mario Sunshine	GC	91%	5
3.	4	Mario Party 4	GC	74%	3
4.	5	Starfox Adventures	GC	91%	2
5.	3	Eternal Darkness	GC	90%	4
6.	6	Resident Evil	GC	88%	5
7.	14	Golden Sun	GBA	85%	11
8.	NEU	Rayman 3	GC	89%	1
9.	11	Luigi's Mansion	GC	87%	10
10.	NEU	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GC	83%	1
11.	WE	Burnout	GC	85%	7
12.	7	TimeSplitters 2	GC	88%	4
13.	12	Pikmin	GC	88%	9
14.	WE	Wave Race: Blue Storm	GC	87%	7
15.	WE	Need for Speed: Hot Pursuit 2	GC	75%	3

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Super Mario Sunshine

PLATZ 3: Mario Party 4

Super Smash Bros. Melee und *Super Mario Sunshine* tummeln sich immer noch auf den ersten beiden Plätzen. *Rayman 3* und *Herr der Ringe: Die zwei Türme* gesellten sich beide als Neueinsteiger hinzu. Bleibt abzuwarten, wie die beiden Spiele weiterhin in eurer Beliebtheitsskala abschneiden werden.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	5	Eternal Darkness	GC	90%	3
2.	NEU	Mortal Kombat: Deadly Alliance	GC	82%	1
3.	2	Starfox Adventures	GC	91%	4
4.	1	Mario Party 4	GC	74%	3
5.	WE	Pikmin	GC	88%	5
6.	4	Super Mario Sunshine	GC	91%	5
7.	NEU	Star Wars: Bounty Hunter	GC	84%	1
8.	8	Super Smash Bros. Melee	GC	85%	9
9.	6	James Bond 007 Nightfire	GC	85%	3
10.	8	Resident Evil	GC	88%	6

PLATZ 1 (GC): Eternal Darkness

PLATZ 1 (GBA/GB): Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	3	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	GBA	90%	5
2.	1	Harry Potter: Kammer des Schreckens	GBA	83%	4
3.	2	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	GBA	--	2
4.	5	Metroid Fusion	GBA	90%	2
5.	WE	Super Mario Advance 2	GBA	83%	10

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	1	Zelda	GC	Nintendo	20
2.	3	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Squaresoft	6
3.	8	Wario World	GC	Nintendo	4
4.	NEU	Enter the Matrix	GC	Infogrames	1
5.	7	Tom Clancy's Splinter Cell	GC	Ubi Soft	2
6.	2	Metroid Prime	GC	Nintendo	14
7.	NEU	Burnout 2: Point of Impact	GC	Acclaim	1
8.	10	1080° Avalanche	GC	Nintendo	3
9.	NEU	StarCraft: Ghost	GC	Vivendi	1
10.	NEU	XGRA	GC	Acclaim	1

PLATZ 1: Zelda

An erster Stelle steht immer noch Zelda. Trotz zwiespältiger Meinungen ist der kleine Link anscheinend trotzdem euer absoluter Spitzenreiter. *Final Fantasy: Crystal Chronicles* hat sich auf Platz 2 vorgearbeitet und auch *Wario World* ist immer noch heiß begehrt.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Ist völlig begeistert von dem Design des neuen GBA SP. Seitdem ein Exemplar in der Redaktion eingetroffen ist, will er ihn gar nicht mehr hergeben. Verständlich!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Metroid Prime
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Virtua Tennis
Nach Redaktionsschluss?
Prahlt er damit, wie weit er bei *Metroid* gekommen ist.

FABIAN SLUGA
23, LEITENDER REDAKTEUR

Hat alle Hände voll zu tun. Tja, der Sprung vom Volontär zum leitenden Redakteur bringt eben nicht nur mehr Geld, sondern auch wesentlich mehr Arbeit.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Metroid Prime
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda: The Four Swords
Nach Redaktionsschluss?
Kommt Fabian dank nächtelanger Metroid Prime-Sessions verschlafen auf die Arbeit.

KERSTIN SPRINGER
28, VOLONTÄRIN

Zurzeit ist Kerstin schwer im Umzugsstress und sieht vor lauter Kartons gefüllt mit Krimskrams kein Land mehr. Hoffentlich ist die neue Wohnung auch den Stress wert.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
ATV 2: Quad Power Racing
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Contra Advance: The Alien Wars Ex
Nach Redaktionsschluss?
Freut sich Kerstin, auf dem neuen Balkon die ersten Sonnenstrahlen zu genießen.

UDO CRNJAK
25, VOLONTÄR

Udo ist, nach ausgiebigem Rollenspielgenuss, stets auf der Jagd nach mehr Erfahrungspunkten. Tja, der Weg zur Gottheit ist eben sehr hart und beschwerlich.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Summoner; A Goddess Reborn
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rayman 3: Hoodlum Havoc
Nach Redaktionsschluss?
Lässt sich Udo die Verspannungen aus seinem Rücken wegmassieren.

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Heinrich freut sich, das gesamte N-ZONE-Team ab der nächsten Ausgabe mit brandaktuellen News, topaktuellen Themen und den neuesten Spielen aus Amerika zu versorgen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Metroid Prime
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Sega Rally
Nach Redaktionsschluss?
Genießt er die beruhigende Gegend rund um seinen Wohnort Vancouver.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Ali setzt auf Frauenpower und hat sich gleich nach Eintreffen von *Metroid Prime* an die Arbeit gemacht, Samus möglichst unbeschadet durch ihr Abenteuer zu steuern.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Metroid Prime
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Metroid Fusion
Nach Redaktionsschluss?
Erlebt Ali wilde Abenteur unter der Bettdecke. Und zwar mit dem GBA SP. ;-)

STEFANIE SÄMANN
23, JUNIOR DESIGNER

Stefanie ist froh, den alljährlichen Faschingstrubel erneut heil überstanden zu haben, dabei hätte sie doch ausgezeichnet in ein *BMX XXX*-Köstum gepasst. ;-)

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Monkey Ball 2
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Contra Advance: The Alien Wars Ex
Nach Redaktionsschluss?
Kann sich Steffi vor Liebesbriefen männlicher Leser kaum retten!

FABIAN HÜBNER
18, AUSZUBILDENDER MEDIENDESIGNER

Fabian ist im Berufsschulstress und opfert seine ganze Freizeit, um zu ackern. Wenn er in der nächsten Ausgabe nicht mehr dabei ist, wisst ihr, dass es nichts gebracht hat. ;-)

Momentanes GC-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
The Legend of Zelda
Nach Redaktionsschluss?
Werden die wenigen lernfreien Stunden mit *Zelda*-Spielen verbracht.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Yves meldet sich gerade bei der Fahrschule seines Vertrauens für den großen Motorradführerschein an. Dumm nur, dass man dafür 70 Prüfungsbögen auswendig lernen muss.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Nach Redaktionsschluss?
Stöbert er auf den Nürnberger Flohmärkten nach alten DVDs.

SPIEL DES MONATS

Metroid Prime

Was für ein Spiel. Dieses tolle Stück Software hätte auf jeden Fall den Titel „Bestes Spiel aller Zeiten" verdient. Nach der superben US-Version waren wir auf die deutsche Fassung gespannt. Dass diese mindestens genauso gut werden würde, war von Anfang an klar.

SEITE 32

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE
Baldur's Gate: Dark Alliance 40
Batman: Dark Tomorrow 47
Dakar 2 55
Dr. Muto 53
Evolution Skateboarding 55
Evolution Snowboarding 55
Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder 54
Legends of Wrestling 2 55
Metroid Prime 32
NBA 2K3 50
NFL 2K3 51
Phantasy Star Online Episode 1 & 2 38
Rally Championship 52
Sponge Bob: Revenge of the flying Dutchman 54
Summoner: A Goddess Reborn 42
Super Monkey Ball 2 48
Tom Clancy's Ghost Recon 53
Vexx 46
Zapper 54

IMPORT-TEST
World Soccer Winning Eleven 6 66

GAME BOY ADVANCE
Bomberman Max 2 61
Crash Bandicoot 2: N-Tranced 61
Megaman & Bass 61
Mortal Kombat: Deadly Alliance 60
Phantasy Star Collection 61
Super Monkey Ball Jr. 60
Super Puzzle Fighter 2 60
The Legend of Zelda 58
Toca World Touring Cars 60

GAME BOY COLOR
Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell 62

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85 % oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

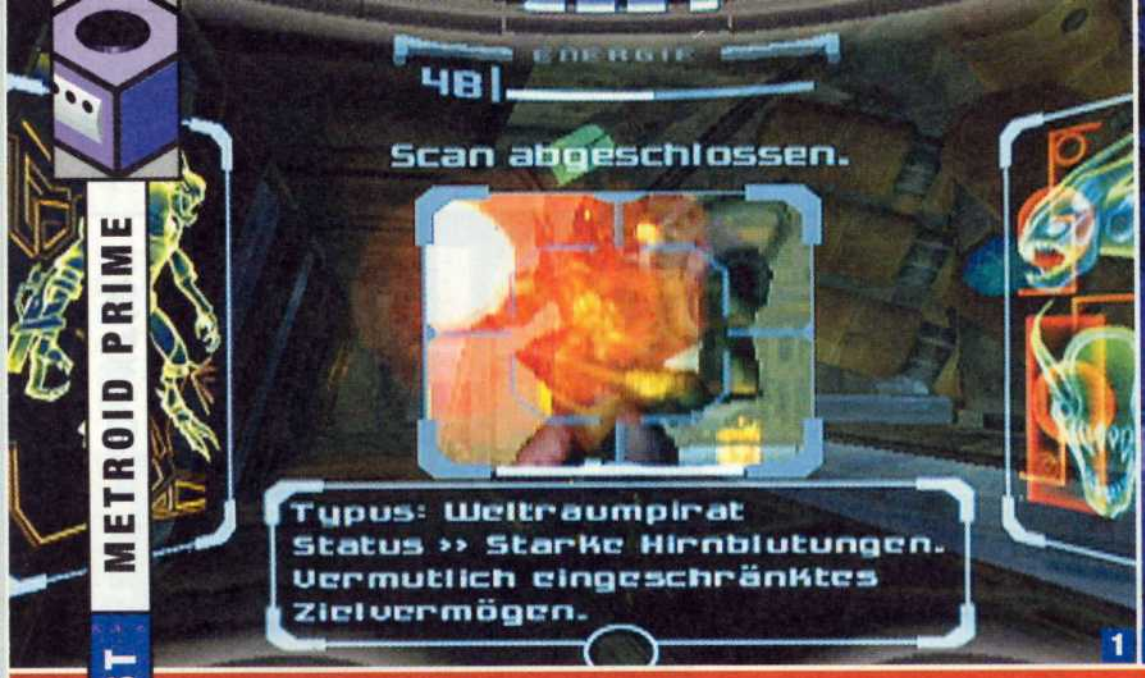
Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.



1

2

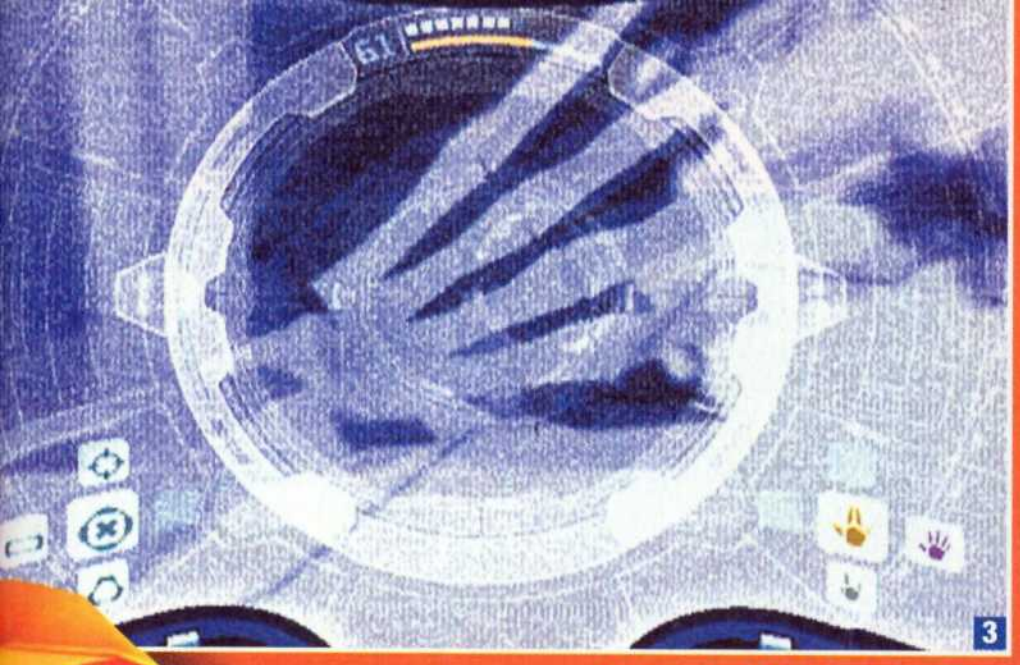
Metroid Prime

N-ZONE HIT

Besser als die US-Fassung? Jetzt unterziehen wir die PAL-Version des **Science-Fiction-Krachers** einem ausführlichen Check.

Nachdem Samus den Weltraumpiraten auf Zebes eine empfindliche Niederlage bereitet hat, empfängt sie ein merkwürdiges Signal aus dem Orbit von Tallon IV. Samus fliegt sofort zu der dort ansässigen Raumstation. Auf dem Weg ins Innere der Station betritt Samus vorsichtig eine Luftschleuse. Misstrauisch begutachtet sie die umherfliegenden Maschinenteile, der Schwerkraft-Generator muss außer Betrieb sein. Samus aktiviert den Scanner und untersucht die Umgebung. Auf der linken Seite der Schleuse befindet sich ein Schalter, der zur Aktivierung der Schwerkraft dient. Samus betätigt ihn. Mit einem dumpfen Dröhnen fallen die umherfliegenden Teile auf den Boden und die Tür auf der anderen Seite der Schleuse öffnet sich. Ein Stück weiter vorne scheint sich etwas auf dem Boden zu bewegen. Samus rennt auf die Stelle zu, als sich ein paar merkwürdige Käfer schnell in einen winzigen Tunnel verkriechen. Samus aktiviert den Morph-Ball, rollt sich blitzschnell zusammen und kugelt sich in den Tunnel hinter den Käfern her. Kurze Zeit später erreicht sie das Ende des Tunnels. Hier befindet sich der Kartenraum der Station. Samus betritt den Datenterminal und lädt sich die Karte der Station herunter.

KLASSE
Ein besonderes Lob verdient die einfache Sprungtechnik.



DURCHBLICK Mit dem Scan Visor erhaltet ihr nützliche Infos über die Gegner (1). Mit dem Hitze-Visor (2) und dem X-Ray-Visor (3) könnt ihr getarnte Feinde sowie poröse Wände aufspüren.

SCHWACHPUNKT Diese Wesen sind nur auf dem Rücken zu verletzen. (oben) ZUM KLEBEN An magnetischen Schienen könnt ihr entlangrollen. (unten)

STÖRUNG Bestimmte Feinde stören euer Visor.

MYSTERIÖS Bereits auf der Raumstation werden Experimente durchgeführt.

GEHEIMNIS Häufig fragt ihr euch, wie ihr an bestimmte Extras kommt. (1) DETAIL Im Blitzgewitter spiegelt sich schon mal Samus' Gesicht im Visier. (2) GEFÄHRLICH Werdet ihr schwer getroffen, versagt euer Visor kurzzeitig. (3)

Von den Käfern gibt es keine Spur mehr. Samus verlässt den Raum auf dem gleichen Weg, wie sie gekommen ist, und versucht weiter, in das Zentrum der Station vorzudringen. Sie erreicht einen großen Raum. Überall liegen Trümmer herum, die Decke ist halb eingestürzt und in der Mitte brennt ein großes Feuer. Heiße Dämpfe schlagen sich auf dem kühlen Visier von Samus' Helm nieder. Samus geht vorsichtig weiter voran, die Waffe im Anschlag. Was immer hier passiert sein mag, es kann noch nicht allzu lange her sein. Samus tritt auf irgendeinen knackenden Gegenstand. Grüner Glibber spritzt vom Boden bis zum Helm herauf und läuft auf dem Visier wieder nach unten. In der Mitte des Raums, kurz vor dem Feuer, liegt eine riesige regungslose Kreatur. Die scharfen Krallen und das monströse Maul mit den langen Zähnen lassen die Kraft des Ungeheuers nur erahnen. Der Scanner signalisiert, dass keine Gefahr besteht: Das Monster ist tot. Doch Samus hat keine Zeit, die Kreatur näher zu untersuchen, denn plötzlichen pfeift ein Energiestrahl an ihrem Helm vorbei und schlägt krachend in der Wand hinter ihr ein. Samus reagiert blitzschnell, springt zur Seite und schießt mehrmals auf den Ursprungsort der Attacke. Es kommt keine Gegenwehr. Samus begutachtet die Quelle des Schusses und ihre schlimmsten Befürchtungen scheinen sich zu bestätigen: Es war ein Weltraumpirat!

FANTASTISCHES GAMEPLAY

So beginnt das neueste Abenteuer um Weltraum-Ikone Samus Aran. Dabei macht euch der von uns teilweise geschilderte Tutorial-Level nur mit der Steuerung vertraut, das eigentliche Abenteuer spielt auf dem Planeten Tallon IV. In bester Tradition der Vorgänger erkundet ihr die aufwendig gestaltete 3D-Welt und bekämpft unzählige Monster. Der Schwerpunkt des Spiels, der *Metroid Prime* von anderen 3D-Shootern unterscheidet, liegt aber eindeutig auf dem Erkunden. Die dichte Atmosphäre, die beim Spielen entsteht, kann dabei locker mit bekannten Science-Fiction-Highlights wie *Alien* mithalten. Das Leveldesign gehört dabei zum Besten, was es jemals in einem 3D-Action-Spiel gegeben hat. *Metroid Prime* kommt unglaublich groß, niemals unfair und verdammt unterhaltsam daher. Während bei anderen Ego-Shootern bestimmte Levelabschnitte einfach recycelt werden, sieht bei *Metroid*

INTERVIEW **RETRO STUDIOS UND NINTENDO**

„Das Projekt hätte scheitern können!"

Wir hatten die Gelegenheit, an einem Telefoninterview mit den Entwicklern teilzunehmen. Sogar Nintendo-Legende Shigeru Miyamoto war an dem Interview beteiligt. Die Antworten wollen wir euch natürlich nicht vorenthalten.

LEGENDE Shigeru Miyamoto erfand Metroid und war Producer bei Metroid Prime.

Folgende Personen nahmen am Interview teil:
Shigeru Miyamoto – Producer Nintendo
Steve Barcia – Executive Producer Retro Studios
Mark Pacini – Lead Designer Retro Studios
Karl Deckard – Senior Designer Retro Studios

Frage: Habt ihr jemals über einen Mehrspieler-Modus nachgedacht?
Steve Barcia: Als wir über die Entwicklung des Spiels beraten haben, haben wir über alle Optionen nachgedacht. Aber unser Fokus lag eindeutig auf dem Einspieler-Modus. Wir wollten unsere ganze Energie darauf konzentrieren, dieses Einspieler-Game zu dem bestmöglichen Spiel überhaupt zu machen.

Frage: Wie fühlt man sich bei Retro ob des Lobes, das First-Person-Genre vorangebracht zu haben?
Karl Deckard: Wir versuchten, von gewöhnlichen Ego-Shootern Abstand zu nehmen. Wir haben uns gedacht, dass viele First-Person-Shooter ähnlich und manchmal schwierig zu steuern sind und nicht so gut rüberkommen wie auf dem PC. Darüber hinaus hatten wir noch weitere Ziele, die wir mit diesem Spiel erreichen wollten. Wie wollten uns besonders auf den Erkundungs-Aspekt konzentrieren, der die Vorgänger auch schon so einzigartig machte. Hätten wir einen gewöhnlichen Ego-Shooter geschaffen, bei dem man einen Raum betritt und alles über den Haufen schießt, dann hätte sich *Metroid Prime* wahrscheinlich nicht so gespielt wie die Vorgänger. Deshalb bezeichnen wir *Metroid Prime* auch eher als First-Person-Adventure.

Frage: Wir haben Geschichten über die problematische Entstehung von *Metroid Prime* gehört. Wie habt ihr die Kurve gekriegt?
Steve Barcia: Ganz ehrlich, die Sache, die uns am meisten beeinflusst hat, ist die Tatsache, dass wir sämtliche Möglichkeiten unseres Entwicklungsstudios in *Metroid Prime* stecken wollten. Ursprünglich hatten wir mehrere Projekte in Entwicklung, doch dann hätten wir nicht die Kapazitäten gehabt, auch nur ein einziges Spiel in einer ansprechenden Qualität zu realisieren.

Super Metroid

Frage: Gab es Kinofilme oder Spiele, die euch beeinflusst haben?
Steve Barcia: Wir sind riesige *Metroid*-Fans und welches Spiel würde sich besser eignen, Ideen zu übernehmen, als *Super Metroid*? Aber auch an Filmen haben wir uns orientiert. Wir haben uns intensiv viele verschiedene Filme angesehen und darüber nachgedacht, wie unser Spiel ähnlich sein kann. Außerdem war jeder Science-Fiction-Film mit einer starken weiblichen Hauptrolle ein Anschauungskandidat. Die *Alien*-Serie hat uns beispielsweise sehr beeinflusst.

Frage: Hat der GC-Controller einen Einfluss auf die innovative Steuerung von *Metroid Prime* gehabt?

Prime jeder Abschnitt anders aus. Dabei ist das Action-Adventure nicht einfach in verschiedene Levels unterteilt, vielmehr läuft man über eine gigantische, zusammenhängende Welt. Über Aufzüge, die von den Chizoon, einer unglaublich fortgeschrittenen, aber mittlerweile ausgestorbenen Rasse, erbaut wurden, erreicht ihr die verschiedenen Regionen von Tallon IV. Der Planet verfügt über eine äußerst lebendige Vegetation und ist mit heißen Lava-Abschnitten, tropischen Waldgebieten sowie kalten Schneegegenden sehr abwechslungsreich gestaltet. Die Chizoon haben zu Lebzeiten zudem zahlreiche Tempel und Gebäude errichtet, welche die Weltraumpiraten durch moderne Laboratorien ergänzt haben. Logo, dass die Piraten etwas gegen Besuch haben. Und so machen euch die anfangs leicht zu besiegenden Piraten im Verlauf des Spiels durch diverse Schutzschilde, Tarnvorrichtungen und intelligentes Verhalten das Leben schwer. Die Piraten suchen geschickt Deckung hinter Kisten oder laufen vor euch weg, wenn sie getroffen wurden. Doch ihr werdet es nicht nur mit den Piraten zu tun bekommen. Auch die zahlreichen natürlichen Bewohner fühlen sich in ihrer Ruhe gestört. Wäh-

Mark Pacini: Wir hatten dieses einzigartige Privileg, *Metroid Prime* speziell für eine Konsole zu entwickeln. Wir haben uns vorgestellt, dass *Metroid Prime* das erste Spiel ist, das die Leute spielen, wenn sie einen GameCube kaufen. Also wollten wir die Einzigartigkeit des GameCube-Controllers ausnutzen. Um die Frage genau zu beantworten: Zu einem großen Teil haben wir die Steuerung speziell auf den Controller angepasst. Darüber hinaus wollten wir ein wenig aus der Reihe fallen. Das gewöhnliche Dual-Analog-Kontroll-Schema ist sehr gut, aber für *Metroid Prime* wollten wir etwas Intuitiveres schaffen.

Der Morph-Ball

Shigeru Miyamoto: Das Morph-Ball-Experiment, das wir ganz zu Anfang der Entwicklung gewagt haben, war ein sehr wichtiger Teil der Entstehung. Ich sage nicht zu viel, dass, wenn dieses Experiment fehlgeschlagen wäre, das ganze Projekt wahrscheinlich eingestellt worden wäre. Aber es lief gut und so wussten wir bereits recht früh, dass Metroid Prime ein solides Projekt werden würde.

Frage: In Bezug auf *Metroid Prime*, gibt es da etwas, das euch besonders stolz macht?

Mark Pacini: Worauf ich neben dem Spiel an sich am meisten stolz bin, ist der Morph-Ball – ganz einfach deshalb, weil es ein extrem herausfordernder und riskanter Aspekt des Spiels war. Der Morph-Ball erforderte eine gut designte Spielmechanik sowie intelligente Puzzles.

Frage: Nintendo hat gerade *Metroid Prime II* angekündigt. Könnt ihr uns dazu schon etwas sagen?

Shigeru Miyamoto: Wir arbeiten noch immer an der japanischen Konvertierung. Es ist noch nicht an der Zeit, über das nächste Spiel zu sprechen.

N-ZONE: Wir bedanken uns bei Retro Studios und Nintendo für dieses Interview!

INFO VON NES BIS ZUM GAMECUBE

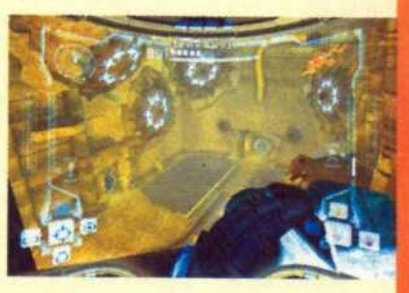
Die Metroid-Saga

***Metroid Prime* ist bereits das fünfte *Metroid*-Spiel. Betrachtet man jedoch die Geschichte, dann spielt *Metroid Prime* direkt im Anschluss an Samus' erstes Abenteuer auf dem NES.**

Metroid, NES, 1989

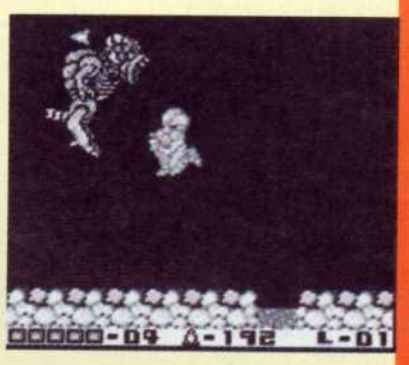
In einer fernen Zukunft wird auf dem Planeten SR388 eine unbekannte Lebensform gefunden. Diese ernähren sich, indem sie anderen Lebewesen Energie absaugen. Wissenschaftler der galaktischen Föderation taufen das Wesen Metroid und wollen die frisch entdeckte Lebensform als Energiequelle nutzen. Doch die Weltraumpiraten, die sich in einem erbitterten Kampf mit der Föderation befinden und um die Vormachtstellung in der Galaxis kämpfen, bekommen Wind von den Metroiden und entführen sie, um sie auf deren Basisplaneten Zebes zu züchten. Aus diesem Grund entsendet man die Elitekämpferin Samus Aran nach Zebes..

Metroid Prime, GameCube, 2003



Nach ihrem Sieg auf Zebes empfängt Samus ein Notsignal aus dem Orbit von Tallon IV. Samus findet dort einen weiteren Außenposten der Piraten, die auf Tallon IV an merkwürdigen biologischen Experimenten werkeln. Die Piraten möchten mit dem stark strahlenden Phazon mutierte Lebewesen züchten. Ob Metroiden auch dazu gehören?

Metroid II – Return of Samus, Game Boy, 1992



Die Föderation beabsichtigt, alle Metroiden zu vernichten. Eine derartige Bedrohung, wie sie von den Piraten ausging, darf nicht noch einmal entstehen. Aus diesem Grund schickt man Samus auf den Heimatplaneten der Metroiden SR388, um alle Metroiden zu zerstören. Das Vorhaben gelingt, bis auf eine kleine, scheinbar harmlose Metroid-Larve, die Samus Aran als Mutter anerkennt.

Super Metroid, Super Nintendo, 1994

Kaum hat Samus das Metroid-Baby zu Forschungszwecken in einem Weltraumlabor abgeliefert und sich auf den Weg in die Weiten des Alls gemacht, empfängt sie ein Notsignal. Weltraumpiraten greifen die Station an. Sie entführen das Metroid-Baby und bringen es nach Zebes. Die Piraten haben ihre Basis komplett neu aufgebaut. Samus bleibt siegreich. Im finalen Kampf gibt das Metroid-Baby sein Leben, um Samus zu retten. Die Piraten sowie der letzte Metroid sind ein für alle Mal vernichtet.

Metroid Fusion, GBA, 2002

Nach der Zerstörung aller Metroiden gerät das Ökosystem auf SR388 außer Kontrolle. Die Föderation installiert ein Weltraumlabor im Orbit des Planeten und entsendet Samus. Während einer Expedition kommt Samus in Kontakt mit dem tödlichen X-Parasiten. Die einzige Möglichkeit, Samus' Leben zu retten, besteht darin, ihr Metroid-Zellen zu injizieren, welche aus Forschungen mit dem Baby-Metroiden übrig geblieben sind. Kaum ist Samus wieder bei Bewusstsein, ertönt ein Hilferuf von der Raumstation auf SR388. Samus macht sich sofort an die Untersuchung der Vorkommnisse.

INFO EXTRAS

Waffenpower

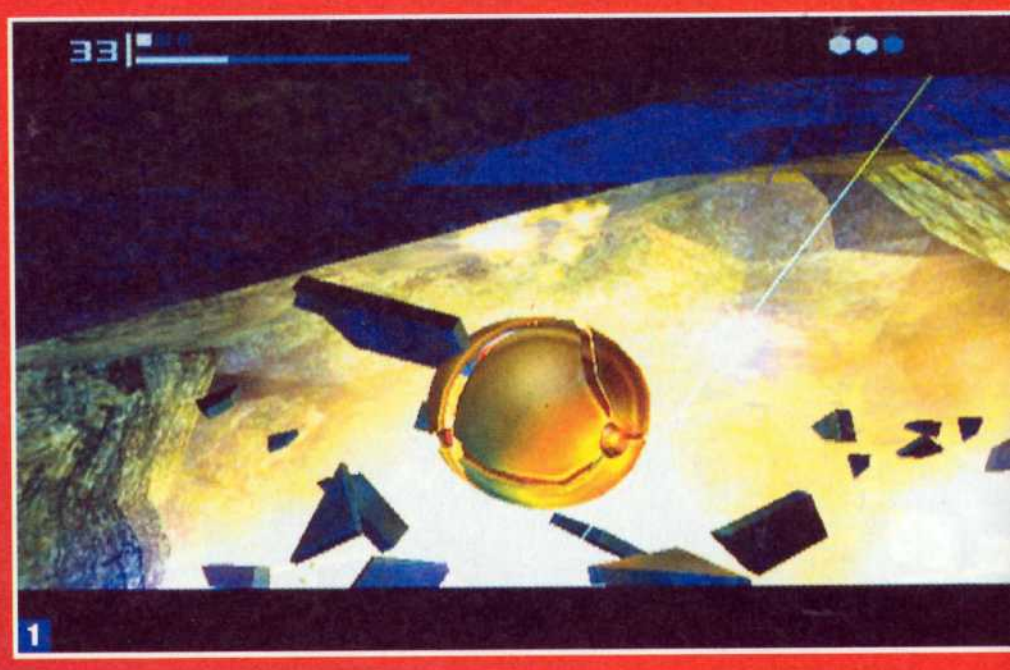
Metroid Prime bietet einen ganzen Haufen an Extrawaffen, die Besitzer voriger _Metroid_-Spiele noch kennen werden.

Je nach Gegnerart ist der taktische Einsatz der Waffen Pflicht. Im Lauf des Spiels werdet ihr auch auf mehrere Schutzanzüge für Samus stoßen. Einige blocken Hitze ab, andere geben euch unter Wasser mehr Bewegungsfreiheit. In *Metroid Prime* gibt es allerdings noch viele weitere Geheimnisse.

WAVE BEAM Diese Waffe ist besonders gegen elektrisch aufgeladene Gegner nützlich. Sie wirkt aber nicht gegen alle Feinde.

ICE BEAM Damit könnt ihr die Gegner zu Eis erstarren lassen, und mit einer nachfolgenden Rakete zum Zerbersten bringen.

PLASMA BEAM Gegen diese extrem kräftige Waffe haben die Gegner kaum eine Chance. Ihr erhaltet sie aber erst gegen Ende.



rend kleine Insekten relativ leicht auszuschalten sind, können andere Kreaturen nur an Schwachpunkten verletzt werden. Dank des Scanners, den ihr mit einem Druck auf das Digital-Kreuz aktiviert, erhaltet ihr aber nützliche Informationen. Sehr praktisch sind auch die anderen zwei Visor-Typen. Denn neben dem normalen Visor findet ihr im Spielverlauf auch einen Hitze-Visor sowie den X-Ray-Visor. Mit diesen können getarnte Feinde sowie poröse Wände aufgespürt werden. Um der Monsterschar Herr zu werden, müsst ihr euch auch die verschiedenen Waffensysteme zunutze machen, die auf Tallon IV versteckt wurden.

INNOVATIVE STEUERUNG

In Sachen Steuerung betritt Nintendo Neuland im 3D-Shooter-Bereich. Denn anders als bei herkömmlichen 3D-Shootern setzt Nintendo bei *Metroid Prime* nicht auf das Dual-Analog-Kontrollschema. So dient der rechte Analogstick auch nicht zum Umschauen, wie gewöhnlich, sondern zum Wechseln der Waffen. Mit dem linken Analogstick geht ihr vorwärts sowie rückwärts und schaut nach rechts oder links. In Kombination mit der L-Taste könnt ihr strafen (= seitlich ausweichen). Ist ein Feind in der Nähe, könnt ihr diesen mit der L-Taste anvisieren und *Zelda*-like um ihn herumgehen, ohne ihn aus den Augen zu verlieren. Mit der R-Taste könnt ihr euch umschauen. Dieser ausgefallene Ansatz ist für Ego-Shooter-Veteranen zunächst ungewohnt, doch bereits nach kurzer Zeit geht einem die Steuerung in Fleisch und Blut über .

STARKE TECHNIK

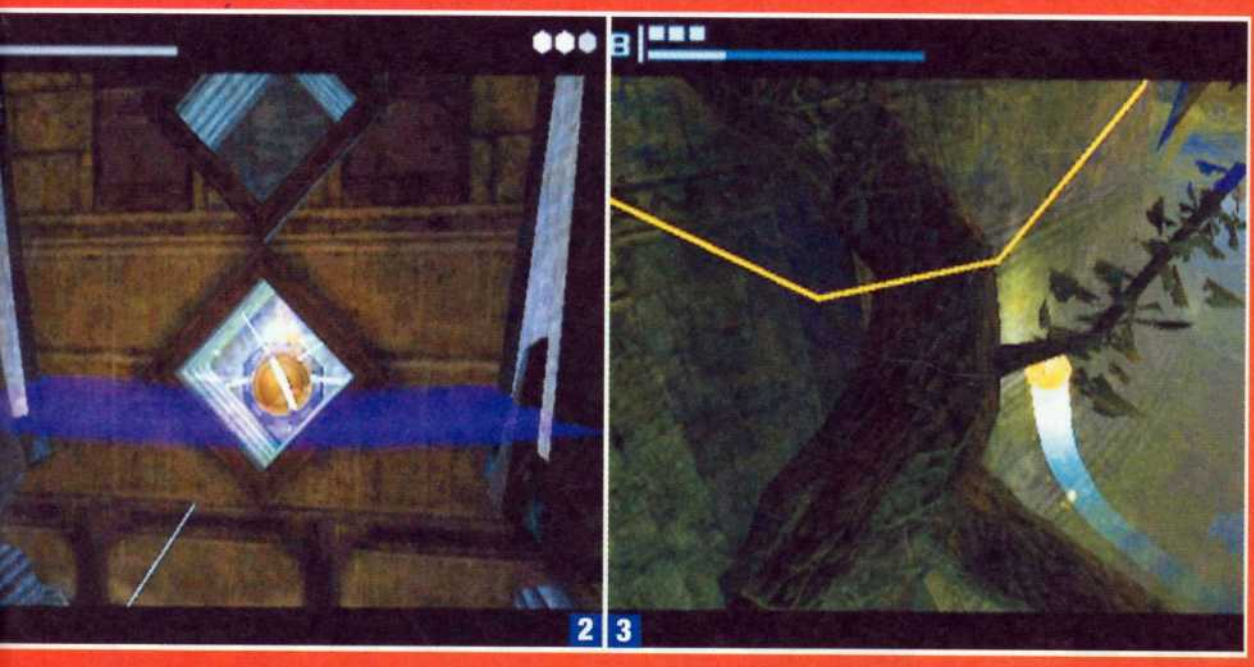
Metroid Prime ist die unumstrittene Technik-Referenz für den GameCube. Ladezeiten zwischen den Abschnitten existieren dank cleverem Datenstreaming im Hintergrund überhaupt nicht und auch grafisch ist der Shooter auf höchstem Niveau. Die Räume sind riesig und fantastisch texturiert. Gelegentlich werfen sich euch Horden von Feinden entgegen, ohne dass die Grafik dabei ins Stocken

INFO PAL-VERSION

Verbessert!

Und Nintendo nimmt Europa doch ernst!

Gegenüber der NTSC-Version hat sich Nintendo einen guten Erzähler fürs Intro geleistet. Darüber hinaus wurden einige kleinere Gegner etwas stärker gemacht. Auch einige Türen halten nun mehr Treffer aus, ähnlich wie bei *Super Metroid*. Diese kleinen Verbesserungen sind sehr lobenswert, rechtfertigen unserer Meinung nach aber keine höhere Wertung. Ansonsten hat Nintendo wieder einmal eine vorbildliche PAL-Umsetzung abgeliefert. Es gibt keine PAL-Balken und keinen Geschwindigkeitsverlust im 50-Hertz-Modus, und wer über das nötige Equipment verfügt, darf auch mit 60 Hertz spielen. Die Texte sind allesamt in Deutsch.



ZUM KUGELN Mit dem Morph Ball erkundet ihr Tunnel mit niedriger Höhe und bombt euch den Weg frei (1). Außerdem müsst ihr den Morph Ball für unzählige Rätsel nutzen (2). Mit dem Boost Ball katapultiert ihr euch Halfpipe-Konstruktionen hoch (3).

gerät. Vielmehr noch läuft die Grafik stets mit unglaublich flüssigen 50 Bildern (im 50-Hertz-Modus) bzw. 60 Bildern (im 60-Hertz-Modus). Die Darstellung der Gegner ist sehr abwechslungsreich und lässt zusammen mit der fantastischen Leveldarstellung inklusive Bäumen, Säulen oder Computerbildschirmen perfekte Science-Fiction-Stimmung aufkommen. Begeistern kann vor allem auch die Liebe zum Detail. So wirbeln die Gegner Staub auf, Regen perlt von Samus' Visier ab, im Wasser schwimmen Fische fröhlich umher und am Himmel ziehen Vögel ihre Kreise. Es gibt nur wenige grafische Wermutstropfen. So hat man z. B. die Wasser- und Lavaeffekte auf dem GameCube schon besser gesehen (z. B. in *Starfox Adventures*) und leider unterstützt die Grafik-Engine auch kein Bump Mapping. Nichtsdestotrotz ist *Metroid Prime* ohne Zweifel eines der optisch beeindruckendsten Spiele der heutigen Konsolengeneration. Absolut grandios ist auch der Sound. Das verwundert kaum, stammt doch der Soundtrack von Altmeister Kenji Yamamoto, der schon die Musik zu den bisherigen *Metroid*-Spielen geschrieben hat. Die Songs sind unglaublich variantenreich, sehr atmosphärisch und passen sich perfekt der Umgebung und der Bildschirm-Action an. Die Soundeffekte stehen dem hervorragenden Soundtrack nicht nach und krachen in Dolby Pro Logic II aus den Boxen. Zu kritisieren sind die gelegentlich langen Laufwege. Auch dass die Gegner nach dem Verlassen eines Raumes wieder auftauchen, ist nicht mehr ganz zeitgemäß. Allerdings sind das nur sehr kleine Kritikpunkte, die der Faszination und dem Spaß keinen Abbruch tun. *Metroid Prime* ist einfach ein verdammt geniales Spiel, das in keiner GameCube-Sammlung fehlen sollte.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
auf Piratenjagd.

Wow! *Metroid Prime* ist ohne Zweifel eines der beeindruckendsten Videospiele der letzten Jahre. Vom durchgestylten Leveldesign über die grandiose Grafik bis hin zur innovativen Steuerung setzt *Metroid Prime* Maßstäbe für alle zukünftigen GameCube-Titel. *Metroid Prime* ist der beste Teil der *Metroid*-Saga, und das will viel heißen. Denn bereits *Super Metroid* auf dem SNES gilt als zeitloser Meilenstein der Videospielgeschichte. Wem das immer noch nicht genügt, der kann sich das GBA-Spiel *Metroid Fusion* zulegen, das man mit *Metroid Prime* verlinken kann. So kann man einen zusätzlichen Anzug sowie das Ur-*Metroid* vom NES freischalten.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

METROID PRIME — Nintendo — **94%**
Nintendos Ego-Shooter ist ein episches Abenteuer mit einer fantastischen Technik. Eines der besten Spiele aller Zeiten!

TimeSplitters 2 — Eidos — **88%**
TimeSplitters 2 ist ein würdiger *Perfect Dark*-Nachfolger. Eine famose Spielbarkeit und ein genialer Mehrspielermodus zeichnen *TS 2* aus.

Medal of Honor: Frontline — Electronic Arts — **87%**
Electronic Arts' Ego-Shooter lässt euch das Grauen des zweiten Weltkriegs hautnah miterleben. Spielerisch top!

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Nintendo können wir euch ein paar brandheiße Gewinnspiel-Preise präsentieren. Um zu den Gewinnern zu gehören, müsst ihr einfach die Antwort auf folgende Frage wissen:

Wie viele Metroid-Spiele gibt es bisher?

Und das gibt es zu gewinnen:

1. Preis: 1 x *Metroid Prime* Pak (bestehend aus einem GameCube + Controller + *Metroid Prime*-Spiel + Nintendo-GameCube-Deckeleinsatz)
2-3. Preis: 2 x *Metroid Prime* (GCN)
4-6. Preis: 3 x *Metroid Fusion* (GBA)
7. Preis: 1 x *Metroid Prime*-Standee

Schreibt uns eine SMS mit folgendem Inhalt „nzgewinnen, Lösungswort" an die 82 4 44. (€ 0,49/SMS*; aus dem E-Plus-Netz € 0,40/SMS) Oder schickt uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Metroid, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 19. Februar 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* Tarif nur gültig bei D1 T-Mobile; D2 Vodafone (davon 12 Cent Vodafone-Leistung); 02; Mobilcom; Debitel

TEST
METROID PRIME

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3, 60-Hertz-Modus
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Termin 21. März	Preis Ca. € 55,-

- ⊕ Geniales Leveldesign
- ⊕ Fantastische Technik
- ⊕ Lange Spieldauer
- ⊖ Gelegentlich weite Laufwege

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
92%	93%	–%	**94%**

„Nintendos Science-Fiction-Knaller ist ohne Zweifel **eines der besten** Spiele aller Zeiten!"

Das Revival der **legendären Spieleserie** zieht euch in seinen Bann.

Phantasy Star Online Episode 1 & 2

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Nun ist es endlich so weit und die Überraschung ist perfekt, denn *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* wird als erster Titel die Onlinefähigkeiten des GameCube auf den Prüfstand stellen. Die Handlung des ersten Online-Epos findet auf dem Planeten Ragol statt. Die Menschheit hat, nach der Zerstörung des heimatlichen Planeten, dieses hübsche Fleckchen ausfindig gemacht und mit der Kolonisierung begonnen. Sieben Jahre nachdem das erste Schiff (Pioneer 1) dort gelandet war, folgte die Pioneer 2, um die Besiedelung erfolgreich zu beenden. Doch kurz vor der Landung wird der Planet von einer mächtigen Explosion erschüttert. Der Spieler wird auf den Planeten geschickt, um die mysteriösen Umstände des Zwischenfalls aufzuklären. Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen den beiden Episoden. Die erste bietet euch die Inhalte der beiden Dreamcast-Versionen. Das Hauptaugenmerk ist auf die zweite Episode zu richten.

NEUE INHALTE

Diese bietet euch – eigens für den GameCube kreiert – nicht nur neue Umgebungen wie zum Beispiel einen Strand und eindrucksvolle Berggebiete, sondern auch noch viele neue Monsterarten, Waffen, geheimnisvolle Artefakte und Ausrüstungsgegenstände. Bevor man sich aber in das Abenteuer stürzt, kann man sich einen Charakter zurechtschustern. Zur Auswahl stehen drei Rassen, die wiederum aus vier Figuren bestehen. Die Hunter haben ihre Stärken im Nahkampf, die Ranger im Einsatz von Fernwaffen und die Force verfügen über eindrucksvolle Fähigkeiten im Bereich der Magie. Je nach Wahl

INFO GESCHICHTE

Es war einmal

Die Phantasy-Star-Reihe ist eine der ältesten Rollenspielserien, die es auf der Konsole gibt.

Angefangen hat alles bereits 1988 mit *Phantasy Star* auf dem Sega Master System. Bereits damals konnte das Spiel mit seinen taktischen Einschlägen und rollenspieltypischen Eigenschaften die Spielewelt begeistern. Der Erfolg sprach für sich und so wurden im Laufe der Jahre mehrere Fortsetzungen produziert. Wer sich umfassend informieren möchte, kann sich mit nützlichen Daten auf www.phantasy-star.net Appetit machen lassen.

SAUWETTER Selbst bei Wind und Regen bestreiten die Helden ihre Kämpfe.

CYBERSPACE Die Brücke der Pioneer 2 ist wirklich gut gelungen.

unterscheiden sich die Strategien in den Echtzeitkämpfen. Außerdem könnt ihr den ausgewählten Charakter frei nach euren Wünschen umgestalten. Mit der zweiten Episode erlebt man Altbewährtes und gleichzeitig Neues im *Phantasy-Star*-Universum. In Kämpfen sammelt ihr Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände. Nach kurzer Zeit gesellt sich ein nützlicher Helfer zu euch: der Mag. Dieses kleine, fliegende Gerät ist immer bei euch und kann von euch in regelmäßigen Abständen durch Gegenstände aufgelevelt werden. Ab einem bestimmten Entwicklungsstand kann er sogar einen vernichtenden Photon-Blast von sich geben, um euch im Kampf zu unterstützen. Auf der Pioneer 2 könnt ihr gefundene Gegenstände und Geld zur Aufbewahrung ablegen. Eine willkommene Möglichkeit, denn segnet ihr im Kampf das Zeitliche, verliert ihr die Sachen.

ONLINE IST DIE MACHT

Egal welche Variante man spielt, der Offline-Modus kann nur kurze Zeit fesseln und langweilt sogar nach einigen Spielstunden. Es heißt ja schließlich nicht umsonst *Phantasy Star Online Episode 1 & 2*. Um die Freuden des Internets mit diesem Rollenspiel genießen zu können, braucht man neben einem DSL-Anschluss (eine normale Telefonleitung mit 56k-Modem tut's auch) noch eine Kreditkarte. Mit dieser besorgt man sich die offizielle „Hunter-Lizenz" und bekommt somit die Zugangsdaten für den Server. Hat man diese eingegeben, entfaltet das Spiel sein ganzes Potenzial. Euch sind mehrere Server, in Form von Raumschiffen, zugänglich, die selbst noch einmal in Blöcke unterteilt sind. Habt ihr eine Wahl getroffen, befindet ihr euch in der Lounge, wo sich andere Spieler tummeln. Hier tauscht ihr Gegenstände aus oder schließt euch zu maximal vier Spieler starken Gruppen zusammen. An Terminals könnt ihr ein neues Spiel in unterschiedlichen Modi eröffnen und loslegen. Die Kommunikation findet dabei über Tastenkürzel statt, was sich mit dem Controller etwas umständlich gestaltet. Der erste Onlinetitel für den GameCube hat gleich ins Schwarze getroffen. Es macht unheimlich Spaß, sich mit anderen Spielern in den Levels zu tummeln und zu interagieren. Ein toller Online-Einstand.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak ist nur noch online.

Der Online-Modus tröstet über sämtliche Schwächen, die das Spiel in grafischer Hinsicht hat, hinweg. Auch die teilweise unpräzise Kollisionsabfrage ist zu verschmerzen. Es ist unglaublich, wie viel Zeit man mit diesem Spiel im Internet verbringen kann. Man trifft ständig neue Leute und erlebt Spielspaß der Extraklasse jedes Mal aufs Neue. Es bleibt nur zu hoffen, dass irgendwann eine Tastatur auf den Markt kommt, die die Kommunikation erheblich erleichtern würde.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

PHANTASY STAR ONLINE — 90%
Infogrames
Erlebt mit dem Pioneer der GameCube-Onlinespiele und Spielern aus ganz Europa ständig neue Abenteuer im Internet.

Baldur's Gate: Dark Alliance — 84%
Vivendi Universal Interactive
Rollenspielfans können sich in diesem linear gestalteten Abenteuer in feindverseuchten Dungeons so richtig austoben.

Summoner: A Goddess Reborn — 83%
THQ
Begleitet Maia auf ihrer anstrengenden Reise durch eine packende Geschichte. Eine Prophezeiung will erfüllt werden.

TEST

PHANTASY STAR ONLINE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	28 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ **Online-Modus**
- ⊕ **Tolle Spielbarkeit**
- ⊖ **Grafisch mittelmäßig**
- ⊖ **Umständliche Kommunikation**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
75%	77%	**90%**	82%

„Das erste Onlinespiel trifft **voll ins Schwarze.** Offline ist es leider nur sehr kurze Zeit spaßig!"

1. CHARAKTER
Entwerft euren Charakter nach eurem eigenen Geschmack.
2. MEHRSPIELER
Erlebt die Story auch zu viert.
3. PFUI SPINNE
Später werden die Gegner immer größer.
4. PHOTON-BLAST
Der Mag verfügt über eine sehr starke Attacke.

Baldur's Gate: Dark Alliance

In diesem tollen Vorzeigerollenspiel wird euch **Hack 'n' Slay der Superlative** geboten.

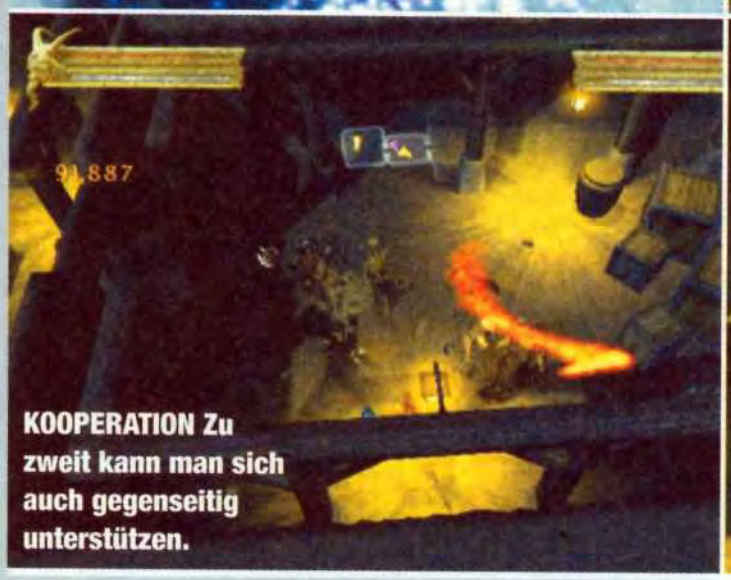
Der Spieler übernimmt die Rolle eines typischen Helden, der in der Stadt Baldur's Gate von Dieben niedergeschlagen und um sein ganzes Gold gebracht wird. In der Taverne „Elfenlied" erfährt der mutige Recke freundliche Unterstützung bei seinem Vorhaben, die Verbrecher zu stellen und sein Geld zurückzufordern. Als Gegenleistung verlangt die liebreizende Besitzerin ihrerseits die Säuberung des Kellers, der seit kurzem von ekligen Ratten bevölkert wird. Nach und nach entwickelt sich von diesem Punkt aus die packende Geschichte um eine teuflische Verschwörung. Zu Beginn des im *Diablo*-Stil ge-

WELLENGANG Die Wassereffekte zählen zu den besten, die man bisher bestaunen konnte.

SPRUNGEINLAGE An einigen Stellen ist besonderes Geschick gefragt.

MAGISCH Ein weiteres optisches Highlight sind die Zaubersprüche.

HINTERHALT Lasst die Magie sprechen, sonst ist es gleich vorbei.


KOOPERATION Zu zweit kann man sich auch gegenseitig unterstützen.

SEHR SCHÖNE AUGEN Zu Beginn hilft euch die Wirtin enorm weiter.

haltenen Hack-'n'-Slay-Rollenspiels habt ihr die Auswahl aus drei Charakteren.

WIE DARF DER HELD DENN SEIN?

Je nach persönlichem Geschmack ist für jeden der passende Held dabei. Menschlicher Bogenschütze, zwergischer Kämpfer oder elfische Magierin besitzen nicht nur unterschiedliche Startattribute. Jeder hat auch einige ganz persönliche Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels entweder erlernt oder verbessert werden dürfen. Eine Differenzierung ist auch im Gebrauch der unzähligen Waffen bemerkbar. Die zierliche Elfin kann mit einer riesigen Streitaxt genauso wenig anfangen, wie ein Klempner mit 'nem Nashorn. Rüstungsteile und magische Schmuckstücke können jedoch von allen gleichermaßen getragen werden und unterliegen nicht solchen Einschränkungen. Außerdem kann man sich zusammen mit einem Freund durch die teuflischen Heerscharen im Kooperations-Modus metzeln. Das Spielprinzip ist relativ einfach gehalten. Man durchforstet strikt linear Level für Level, erledigt Aufträge und sammelt gefundene Waffen, Gegenstände und Gold ein. Erworbene Erfahrungspunkte können in die vielen unterschiedlichen Fähigkeiten investiert werden und Gold in neue Waffen, Rüstungen oder verschiedenste Tränke. Neben den nützlichen Hilfsmitteln wie Heil- oder Magieelixiere gibt es auch noch die Rückruftränke. Diese sorgen dafür, dass ihr in Sekundenschnelle an einen vorher festgelegten, sicheren Ort teleportiert werdet.

Der Titel zeichnet sich nicht nur durch ein Gameplay aus, das ungemein fesselt, sondern auch durch eine zweischneidige Präsentation. Als besonders positiv sind die erstklassigen Animationen und tollen Effekte zu bewerten. Vor allem das Wasser und die Magieeffekte sehen exzellent aus. Die – stellenweise heftigen – Einbrüche in der Bildwiederholungsrate sorgen allerdings für absolutes Unverständnis.

DEM GAMECUBE UNWÜRDIG

Nicht nur bei hohem Gegneraufkommen fängt das Geschehen auf dem Bildschirm zu ruckeln an, sondern auch bei Arealen, die mit nichtbeweglichen Objekten versehen sind. Kameratechnisch hat man immer den optimalen Überblick über das actionreiche Treiben. Wichtig für ein Fantasy-Rollenspiel ist die Atmosphäre, die durch die stimmungsvollen Musikstücke hervorragend unterstützt wird. Die deutsche Synchronisation wurde sehr gut umgesetzt.

UDO CRNJAK

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAME CUBE	
Umfang:	30+ Levels
Ladezeit:	15 Sek.
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT:	★

PLAYSTATION 2	
Umfang:	30+ Levels
Ladezeit:	18 Sek.
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★★

XBOX	
Umfang:	30+ Levels
Ladezeit:	12 Sek.
Sound:	Stereo
Grafik:	★★★
GESAMT:	★★

FAZIT: Um alle Zweifel von vornherein auszuräumen: Das Spiel sieht sehr gut aus und gleicht sich optisch auf allen Konsolen. Im Vergleich zu den Konkurrenten ist bei der GC-Variante sehr schlampig gearbeitet worden. Die teilweise derben Ruckler sind unverständlich und nervig. Soundtechnisch hätte eine Unterstützung von Dolby Pro Logic II auch drin sein können.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
ist auf Level 9999.

Baldur's Gate: Dark Alliance hat nichts von seiner Faszination verloren. Das Gameplay ist nach wie vor unglaublich fesselnd. Auch die grafische Präsentation kann sich wirklich sehen lassen, auch wenn die Ruckler nicht nachzuvollziehen sind. Im Kooperations-Modus macht das Spiel richtig Laune. Aufgrund der miesen Umsetzung bleibt dem Spiel leider ein Hit verwehrt.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

BALDUR'S GATE: D. A. — 84%
Vivendi Universal Interactive
Das aktuell beste Rollenspiel auf dem GameCube entführt euch in feindverseuchte Dungeons und beschert euch ein tolles Gameplay.

Lost Kingdoms — 83%
Activision
Die Vernichtung der verlorenen Königreiche steht kurz bevor. Unterstützt Prinzessin Katia dabei, diese schier unlösbare Aufgabe zu bewältigen.

Summoner: A Goddess Reborn — 83%
THQ
Eine Prophezeiung will erfüllt werden. Mit THQs GC-Ableger bekommt ihr ein tolles und ungemein stimmungsvolles Rollenspiel präsentiert.

TEST
BALDUR'S GATE: D. A.

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Snowblind Studios
Speichern:	30 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.interplay.com/bgdarkalliance/**

Spieler: **1-2**	USK-Freigabe: **Ab 12 Jahren**
Termin: **21. März**	Preis: **Ca. € 55,-**

- ⊕ Süchtig machendes Gameplay
- ⊕ Kooperations-Modus
- ⊖ Ruckelt stark
- ⊖ Schlampige Umsetzung

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
79%	85%	**84%**	84%

„Actionreiches Rollenspiel **nahe der Vollendung**. Leider wird die Umsetzung dem GC nicht gerecht. "

Summoner: A Goddess Reborn

In diesem Rollenspiel muss die wiedergeborene Göttin Laharah **eine Prophezeiung** mit eurer Hilfe erfüllen.

GameCube-Rollenspieler werden von THQ mit der Umsetzung von *Summoner 2* versorgt. Der Spieler übernimmt die Rolle von Maia, Herrscherin über das Königreich Halassar und zugleich Inkarnation der Göttin Laharah. Als solche ist es nicht nur ihre Aufgabe, in ihrem Reich weise zu herrschen, sondern gemäß einer Prophezeiung auch die Welt zu retten. So weit der grobe Abriss der Geschichte. Euer Abenteuer ins Land der Mythen und Legenden beginnt mit einer ziemlich turbulenten Szene, die euch gleichzeitig als Tutorial dient. Maia befindet sich auf einem Schiff, das von Piraten angegriffen wird. Stück für Stück werden euch hier die Steuerung, die Menüs und vor allem das Kampfsystem erklärt. Habt ihr es geschafft, den Angriff abzuwehren, erfahrt ihr mehr über den Aufenthaltsort

INFO VERWANDLUNG

Wecke das Tier in dir!

Lest hier, was es mit den Beschwörungen auf sich hat.

Maia kann sich durch eine Beschwörung in verschiedene Monster verwandeln. Neben der Verwandlung „Blut" und „Baum" stehen ihr noch zwei weitere zur Verfügung. Dabei unterscheiden sich die Erscheinungen in verschiedenen Punkten wie Größe, Kraft und Wendigkeit erheblich. Auf jeden Fall könnt ihr damit so richtig aufräumen.

SÜSSE KLEINE MAIA In dieser Form möchte man Maia nicht gerade im Weg stehen.

CUT-SZENE Die fesselnde Geschichte wird in Spielgrafik erzählt und erlebt später dramatische Entwicklungen.

AUGENSCHMAUS Wird Magie verwendet, sieht man die grafischen Höhepunkte.

HILFESTELLUNG Die Symbole über Maias Kopf zeigen euch, was ihr tun könnt.

des Buches der Prophezeiung, nach dem ihr auf der Suche seid. Mit diesen wichtigen Informationen macht ihr euch auf den Weg zu der Insel, wo sich das wertvolle Schriftstück befinden soll. Von da an nimmt die überzeugende und schön inszenierte Geschichte ihren Lauf. Bei THQs Rollenspiel läuft alles in Echtzeit ab. Ihr bewegt euch in abwechslungsreichen 3D-Umgebungen und nehmt den Kampf mit vielen unterschiedlichen Kreaturen auf.

MIT SCHWERT UND SCHILD

Mit eurem Schwert könnt ihr einschneidende Eindrücke hinterlassen oder ihr benutzt allerlei Zaubersprüche und -gegenstände, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Per Schultertaste nehmt ihr den Feind fest ins Visier, umkreist und bearbeitet ihn, bis er das Geistliche segnet. Die zweite Schultertaste dient euch zum Blocken von physischen Attacken. Gegen Angriffe magischer Art bietet euch euer Schild allerdings keinen Schutz. Nach jedem gewonnen Kampf bekommt ihr Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Habt ihr genügend, steigen die Figuren um einen Level auf. Jetzt könnt ihr Fertigkeitspunkte vergeben, und zwar auf verschiedene Attribute, wie zum Beispiel Angriff oder das Benutzen von charakterspezifischen Fähigkeiten. Die Figuren sind von vornherein in Rasse, Klasse und Fähigkeiten unterteilt. Sangaril, die Munari-Attentäterin, kann auf diesem Weg ihre Fähigkeiten im lautlosen Töten verbessern. Weiterhin könnt ihr jeder Figur ein Skript zuweisen, das festlegt, wie sich die jeweilige Figur im Kampf verhalten soll. So kann man entweder für genügend Rückendeckung sorgen oder man schickt seine Partner an die Front und fungiert selbst als Unterstützung. Maia hat allerdings einen entscheidenden Vorteil: Sie kann sich im Laufe der Geschichte in vier extrem starke Monster verwandeln, die ebenfalls aufgelevelt werden können. Die komplexe, aber durchdachte Steuerung verlangt dem Spieler auf jeden Fall einige Einarbeitungszeit ab. Danach lassen sich dann jedoch alle spielerischen Elemente intuitiv steuern.

NEUER NAME, SONST NICHTS?

In grafischer Hinsicht haben die Entwickler – was die angekündigten Verbesserungen gegenüber dem PS2-Original anbelangt – nicht ganz Wort gehalten. Die Texturen sehen noch immer recht verwaschen aus und die Charaktere, abgesehen von der Hauptfigur, sind nach wie vor zu kantig. Wenigstens gerät die Bildwiederholungsrate nur noch ganz selten ins Stocken und ist ansonsten überzeugend flüssig. Unterstützt wird die packende und mystische Atmosphäre von den ungemein stimmungsvollen Musikstücken und Geräuschen aller Kreaturen. Einziger Kritikpunkt in diesem Bereich ist die fehlenden Unterstützung für Dolby Surround oder Dolby Pro Logic II.

UDO CRNJAK

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE		PLAYSTATION 2	
Umfang:	30+ Std.	Umfang:	30+ Std.
Ladezeit:	13 Sek.	Ladezeit:	15 Sek.
Sound:	Stereo	Sound:	Stereo
Grafik:	★★★	Grafik:	★★☆
GESAMT:	★★★	GESAMT:	★★☆

FAZIT: Der Umfang ist mit über 30 Stunden bei beiden Versionen absolut identisch. Die GC-Version sieht einen Tick besser aus, da die Framerate höher und stabiler ist. Soundtechnisch sind beide Varianten absolut ebenbürtig und enttäuschen durch den Verzicht jeglicher Surround-Unterstützung. Alles in allem hat die GameCube-Fassung knapp die Nase vorne.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak zaubert mit Feuer.

Der Umfang von *Summoner: A Goddess Reborn* ist wirklich überwältigend. Hat man sich zum Ziel gesetzt, alle Nebenmissionen zu erfüllen, ist man gut und gerne über 30 Stunden beschäftigt. Ziemlich lange dauert es allerdings auch, bis man sämtliche spielerischen Elemente beherrscht. Hat man diese Einstiegshürde erst einmal genommen, steht einem tollen Rollenspielerlebnis nichts mehr im Wege. Grafisch ist das Ganze leider nicht überragend ausgefallen. Da wäre mehr drin gewesen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Baldur's Gate: Dark Alliance – 84%
Vivendi Universal Interactive
In der Rolle eines Bogenschützen, eines Zwergs oder einer Elfenmagierin könnt ihr unzählige Dungeons säubern.

SUMMONER: A G. R. – 83%
THQ
Erlebt zusammen mit Maia ein beeindruckendes Rollenspiel, das euch in eine tolle Welt voller Mythen und Geheimnisse entführt.

Lost Kingdoms – 83%
Activision
Prinzessin Katia hat die schwere Aufgabe, die verlorenen Königreiche vor der Vernichtung zu bewahren. Und ihr könnt ihr dabei helfen.

TEST
SUMMONER: A G. R.

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Cranky Pants Games
Speichern:	19 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

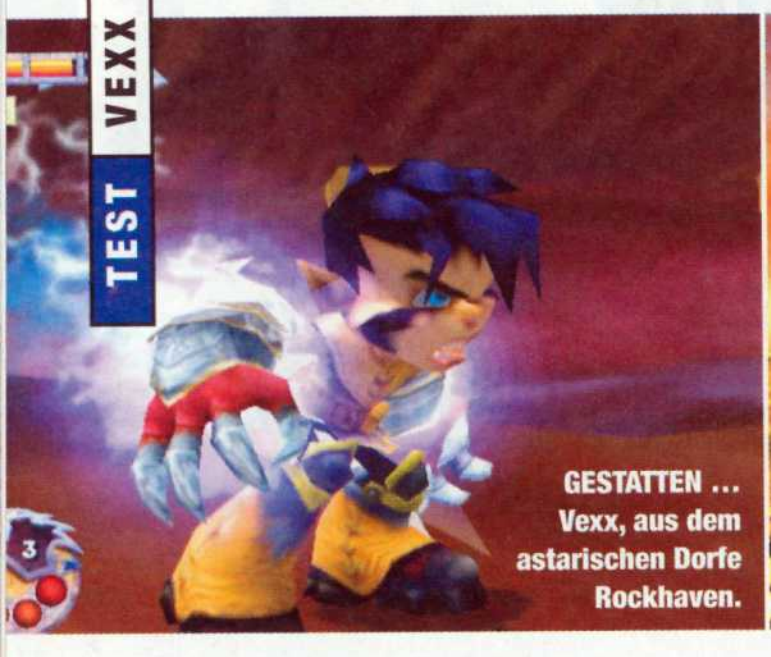
Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 12 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	Ca. € 60,-

- ⊕ Fantastische Magie-Effekte
- ⊕ Lange Spieldauer
- ⊖ Mittelmäßige Grafik
- ⊖ Lange Einarbeitungszeit

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
72%	84%	– %	83%

„Ein tolles Rollenspiel, das aufgrund seines Umfanges sehr lange fesseln wird."



Vexx

Ein fieser Typ mit **messerscharfen Fingerklingen** ... von Freddy Krueger ist hier aber nicht die Rede.

In Acclaims neuestem 3D-Jump&Run spielt Vexx, ein kleiner, finsterer Typ, die Hauptrolle. Dark Yabu, ein gewissenloser Schurke, landet samt seiner dunklen Armee auf dem Planeten Astara. Seither werden die Bewohner von Rockhaven, Vexx' Heimatdorf, von dem machthungrigen Yabu geknechtet. Nach Jahren der Sklaverei hat Vexx eines Tages genug und stürzt wutentbrannt auf den finsteren Herrscher. Dies hätte für Vexx schlimm geendet, wenn sich Vargas, sein Großvater, nicht dazwischengeworfen hätte, der die mutige Tat mit seinem Leben bezahlt. Vexx schwört bittere Rache und flieht Hals über Kopf.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Unbemerkt schleicht er in Dark Yabus heiligste Gemächer, aber anstatt ihn dort anzutreffen, findet er lediglich eine geheimnisvolle Truhe. Als er sie öffnet, springen magische Handschuhe mit langen, messerscharfen Klingen daraus hervor und stülpen sich über seine Hände. Ab hier dürft ihr die Kontrolle über Vexx übernehmen und ihn durch neun riesige Levels steuern. Eure Hauptaufgabe besteht darin, Geisterherzen zu finden, die euch Tore zu anderen Welten öffnen. Auch für das Meistern diverser Aufgaben, wie zum Beispiel einen riesigen Sumo-Ringer aus dem Ring zu befördern, erhaltet ihr weitere Herzen. Unzählige seltsame, kuriose Kreaturen stellen sich euch in den Weg. Mithilfe der Fingerklauen könnt ihr sie durch normale Schläge, Aufwärtshaken oder Schmetterschläge aus dem Weg räumen.

ABSTURZGEFAHR

Vexx' Krallen dienen ihm aber auch dazu, sich an Wänden emporzuhangeln oder um sich an Plattformen festzukrallen. Auch über schaukelnde Latten oder sich bewegende Untergründe dürft ihr balancieren. Um Klüfte zu überwinden oder hohe Felsvorsprünge zu erreichen, kann Vexx einen Powersprung ausführen. Allerdings solltet ihr dabei sehr vorsichtig sein, da ein Abrutschen oder Hinunterfallen oft mit einem Fall in die Tiefe bestraft wird, was einen erneuten, sehr beschwerlichen und äußerst nervtötenden Aufstieg bedeutet. Durch den netten Anblick einer an einem vorbeirauschenden, schön gestalteten Welt wird man kaum über dieses Missgeschick hinweggetröstet.

MYSTISCHER SOUND

Soundtechnisch wurde das geheimnisvolle Abenteuer mit einer wirklich sehr passenden, mystischen Musik unterlegt, die die Atmosphäre äußerst gut einfängt. Auch die Animationen der grimmig dreinschauenden Gestalten sind den Entwicklern wirklich sehr gut gelungen.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **GUT**

Kerstin Springer
rauscht in die Tiefe.

Anfangs wurde ich, vor allem aufgrund des Sounds, unwillkürlich von diesem Spiel in den Bann gezogen. Nachdem ich *Vexx* aber einige Zeit gespielt hatte und von etlichen unendlich langen Stürzen in die Tiefe gefrustet war, hätte ich am liebsten meinen Controller in die Ecke gefeuert. Würde ein erneuter Aufstieg nicht immer ein gähnend langweiliges Unterfangen bedeuten, hätte die Wertung viel besser ausfallen können. So allerdings muss man sich wirklich zusammenreißen und sehr viel Geduld bewahren. Beinharte Jump&Run-Fans werden sicherlich begeistert sein, aber der Rest dürfte sich wohl nach dieser *Vexx*-Experience einen neuen Controller zulegen müssen.

TEST
VEXX

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.acclaim.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **4. April**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Toller Sound
- ⊕ Weitläufige Welten
- ⊕ Gute Animationen
- ⊖ Nerviges Abstürzen

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	79%	–%	**74%**

„Finsteres, **mystisches Abenteuer,** das bei absoluten Jump&Run-Fans sicherlich Anklang findet"

DIE BATCUFFS ... solltet ihr den fiesen Typen so schnell wie möglich anlegen.

LÖSCHAKTION Um nicht geröstet zu werden, gilt es, die Sprinkleranlage zu aktivieren.

Batman: Dark Tomorrow

In Gotham City herrschen Anarchie und Chaos. Die Fledermaus hat wieder einmal viel zu tun.

Batmans zweites 3D-Abenteuer orientiert sich größtenteils an Scott Petersons Comic-Vorlage. Die Entwickler gaben sich Mühe, viele bekannte Schauplätze in das Spiel zu integrieren. Wenn ihr euch das Fledermaus-Cape überwerft, findet ihr euch wie gewohnt im düsteren, von Bandenkriegen gebeutelten Gotham City wieder. Neben massenweise namenlosen Schurken versuchen alte Bekannte, wie z. B. der Joker, Poison Ivy oder Scarface, euch das Leben schwer zu machen.

ALTBEKANNTE GADGETS

Als Fledermaus-Held dürft ihr euch nicht nur durch finstere Gassen, Abwässerkanäle und Hinterhöfe schleichen, sondern sogar eine Spritztour im legendären Batmobil starten. Durch den Einsatz diverser Waffen und nützlichen Utensilien, wie z. B. Batarangs, Rauchbomben oder dem Batcable, gilt es, brenzlige Situationen zu meistern. „Brenzlig" ist dabei ein wirklich passender Ausdruck, da während des Spiels ganze Horden krimineller Mobs auf euch einstürzen. Nachdem die fiesen Typen durch diverse Schlag- und Trittkombinationen unschädlich gemacht sind, müssen ihnen blitzschnell Batcuffs (Handschellen) angelegt werden. Das zu bewerkstelligen ist gar nicht so einfach, da man währenddessen häufig gegnerischen Angriffen ausgesetzt ist. Die Feinde sind dabei nicht zimperlich und attackieren euch mit den blanken Fäusten, Messern oder Maschinengewehren. Um auch nachts der Gegnerscharen Herr zu werden, kann Batman auf ein Nachtsichtgerät zurückgreifen. Leider hat der Spieler hier mit einigen heftigen Ruckeleinlagen zu kämpfen.

UNPRÄZISE STEUERUNG

Die restliche technische Umsetzung fällt ebenfalls etwas enttäuschend aus. Während man sich mühevoll durch die verschiedenen Levels kämpft, verflucht man oft die schwammige Steuerung. Auch die Kollisionsabfrage lässt stellenweise sehr zu wünschen übrig. Entschädigt wird man dafür mit abwechslungsreich gestalteten Arealen und nett dargestellten Explosionen. Am Sound, eingespielt vom Royal Philharmonic Orchestra, gibt es jedenfalls nichts auszusetzen. Die düstere, finstere Stimmung wird durch die musikalische Untermalung sehr gut eingefangen.

KERSTIN SPRINGER

DIE FLEDERMAUS ... gerät ständig durch schwer bewaffnetes Gesocks in Bedrängnis.

MEIN FAZIT OK

Kerstin Springer
will ein Batmobil.

Mich persönlich störte vor allem die Kameraführung, da außer mit einem Blick durch das Nachtsichtgerät oder beim Anvisieren der Gegner mit einem Batarang die Perspektive nicht geändert werden kann. Möglicherweise hatten die Entwickler auch die Absicht, wie etwa bei *Resident Evil*, die Spannung dadurch zu steigern. Der Spaßfaktor leidet darunter allerdings ungemein. Dass auch der zweite Teil technisch nicht überzeugen kann, ist mir vollkommen unverständlich, da der Release dieses Spiels immer wieder verschoben wurde. Die Entwickler hatten wirklich mehr als genügend Zeit gehabt, um die restlichen technischen Fehler auszumerzen.

TEST
BATMAN: DARK TOMORROW

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vidis
Entwickler:	Kemco
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.kemco-games.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **28. März**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ Guter Sound
- ⊕ Realistische Explosionen
- ⊖ Schlechte Kameraperspektive
- ⊖ Ruckelt

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
71%	78%	-%	**69%**

„Auch das zweite Abenteuer **hätte Potenzial gehabt**. Wann wird das endlich einmal richtig ausgenutzt?"

Super Monkey Ball 2

Der zweite Teil des Geschicklichkeitsspiels wartet mit **noch mehr Mini-Games** auf.

Sega, jeher für innovative Games bekannt, bringt die sehnsüchtig erwartete Fortsetzung des Geschicklichkeitsvergnügens auf den Würfel. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Ihr könnt noch immer eines von vier witzig aussehenden Äffchen, die in durchsichtigen Kugeln sitzen, auswählen. Im Storymodus gilt es dann, den Ball über diverse, hoch über den Wolken schwebende Plattformen zu manövrieren und dabei verstreut herumliegende Bananen einzusammeln. Für jeweils 100 Stück erhaltet ihr zur Belohnung einen weiteren Versuch. Jeder Parcours muss innerhalb einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden. Wird das Zeitlimit überschritten oder verabschiedet man sich mit einem rasanten Sturz in die Tiefe, bezahlt man das mit einem Leben. Im Gegensatz zum ersten Teil, der nur sechs Partygames beinhaltete, sind nun sogar zwölf lustige Spielchen geboten, die entweder alleine, oder gegen ein bis drei Freunde gestartet werden können. Anfangs kann nur auf sechs davon zugegriffen werden, die restlichen gilt es erst durch erfolgreiches Absolvieren des Storymodus freizuschalten.

KNIFFLIGE PARCOURS

Um sein rollendes Äffchen wohlbehalten durchs Zieltor zu bugsieren, ohne dabei von den meist randlosen Plattformen herunterzufallen, benötigt man sehr viel Fingerspitzengefühl. Anfangs sind die Levels noch mit Leichtigkeit zu meistern, sobald allerdings durch schmale Stege, starkes Gefälle oder sich bewegende Plattformen die Geschicklichkeit des Spielers auf die Probe gestellt wird, ist es mit der Ruhe dahin. Manche Passagen sind dermaßen verzwickt, dass man sich oft beherrschen muss, den Controller nicht kurzerhand in die Ecke zu feuern. Mit viel Geduld, Feingefühl und auch Köpfchen sind aber nach und nach sämtliche Levels zu schaffen.

NEUE MINI-GAMES

Neben den überarbeiteten Spielen wie Billard, Bowling oder Golf aus dem ersten Teil, wurden neue Partygames, wie z. B. Baseball, Soccer oder Tennis integriert. Grafisch hinterlässt das Spiel aufgrund sehr schön animierter Hintergründe – wie beispielsweise flüssige Lava oder hübsch schillernde Wasserfälle – einen guten Eindruck. Durch den flüssigen Bildaufbau kommt die Geschwindigkeit der rollenden Kugeln ebenfalls gut rüber. Soundtechnisch allerdings enttäuscht das Spiel ein wenig, da man außer kitschigem Gedudel nur die quietschigen Stimmen der Äffchen zu hören bekommt.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Kerstin Springer
spielt gut Billard.

Wer witzige und vor allem abwechslungsreiche Multiplayergaudi sucht, liegt mit diesem Spiel goldrichtig. Das Spielprinzip ist simpel, kann aber gerade dadurch ältere wie jüngere Spieler begeistern. Durch die vielen verschiedenen Spielmodi ist für jedermann etwas geboten. Sobald man seine Kugel gut im Griff hat, fällt es sehr schwer, den Controller wieder aus der Hand zu legen. Also Vorsicht: Extrem hohe Suchtgefahr!

DIE HINTERGRÜNDE wurden sehr schön gestaltet.

FLÜSSIGE LAVA Jeder Absturz kostet ein Leben.

VIELE BANANEN ... sind an den kniffligsten Stellen zu finden.

BILLARD Einlochen könnt ihr nach den verschiedensten Regeln.

TEST
SUPER MONKEY BALL 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	3+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Geniales Multiplayergame
- ⊕ 13 Spielvarianten
- ⊕ Suchtgefahr
- ⊖ Manchmal ungünstige Perspektive

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
82%	50%	**89%**	84%

„Geniale, abwechslungsreiche **Multiplayergaudi**, die für jede Altersgruppe geeignet ist“

WEISSE JUNGS BRINGEN'S NICHT Bei einem Match im Park würden Wetten das Spektakel noch perfekt machen. (links) **REBOUND** Das Zurückerobern des Balles bei einem fehlgeschlagenen Angriff ist ein wichtiger Bestandteil. (rechts)

NBA 2K3

Von wegen EA! Die **neue Referenz** im Basketballsport kommt aus dem Hause Sega.

Gerade in jüngster Vergangenheit erfreute sich der Basketballsport großer Beliebtheit – auch auf dem GameCube. Dabei setzte nicht zuletzt der bisherige Genre-Primus, *NBA Live 2003* von Electronic Arts, in erster Linie auf arcadelastige Action. All jene, die beim Basketball mehr auf taktisches Vorgehen Wert legen, sollten einen Blick auf *NBA 2K3* aus der Sega-Sports-Reihe werfen. Überlegtes Einsetzen der verschiedenen Angriffs- und Verteidigungstaktiken ist ein zentrales Element des Spiels. Da sich die Gegner schnell auf euer Verhalten einstellen, solltet ihr des Öfteren die Strategien wechseln. Nach einiger Eingewöhnungszeit ist dies auch kein Problem, da die Steuerung gut funktioniert. Nervige Fehlpässe lassen sich mit der Direktpasssteuerung vermeiden. Dabei erscheinen Tastensymbole über den Köpfen der Spieler und zugeworfene Bälle werden sicher angenommen.

VIELFÄLTIGE SPIELMODI

Neben den obligatorischen Modi – wie zum Beispiel Trainingsmodus oder Freundschaftsspiel – findet man noch den Streetgame-Modus, in dem man entweder 2on2, 3on3 oder 4on4 auf einem Straßenplatz spielt. Besonders toll ist der Franchise-Modus geworden, in dem man – nach der Auswahl eines Teams – entweder selbst auf den Platz geht und die Mannschaft zum Sieg führt oder in der Rolle des Managers das Team unterstützt. Grafisch macht Segas Basketballsimulation einen guten Eindruck, ist aber nicht so toll anzuschauen wie die aktuelle Referenz *NBA Live 2003*. Die Spieler weisen doch einige Kanten auf und die Animationen wirken nicht immer geglückt. Dazu gesellen sich auch noch einige wenige Clippingfehler. Ansonsten lässt die grafische Präsentation keine Wünsche offen. Die Dunking- und Wurfanimationen sehen umwerfend aus. Soundtechnisch gibt es nichts zu meckern. Das gilt für die Zuschauer genauso wie für die basslastigen Musikstücke. In Mehrspieler-Partien trumpft das Spiel so richtig auf, da man hier, wie in der Realität, auf echte menschliche Schwächen und Fehler des Gegners hoffen darf.

UDO CRNJAK

DUNKING Solche brachialen Aktionen sehen zwar gut aus, kommen aber selten vor.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
dunkt wie ein junger Gott.

Freunde von Basketballspielen mit strategischem Schwerpunkt werden hier ihre Erfüllung finden. Zwar verlangt der Titel sehr viel Geduld und Einarbeitungszeit vom Spieler, doch enttäuscht wird man nicht. Die Präsentation ist dabei oftmals nicht von einer Live-Übertragung im Fernsehen zu unterscheiden. In Mehrspieler-Partien stellt der Titel jedoch seine wahren Stärken unter Beweis und kann hier so richtig begeistern. Der Franchise-Modus ist ebenfalls toll gelungen und fesselt für mehrere Wochen.

TEST
NBA 2K3

Genre:	American Sports
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Visual Concepts
Speichern:	206 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **27. März**	Preis **Ca. € 55,-**

- ⊕ Realitätsnahe Präsentation
- ⊕ Enorme Spieltiefe*
- ⊖ Unspektakulärer Spielablauf
- ⊖ Hohe Einarbeitungszeit

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
81%	86%	**86%**	85%

„Freunde von Sportsimulationen müssen **einfach zugreifen.** Die neue Referenz rockt den Court."

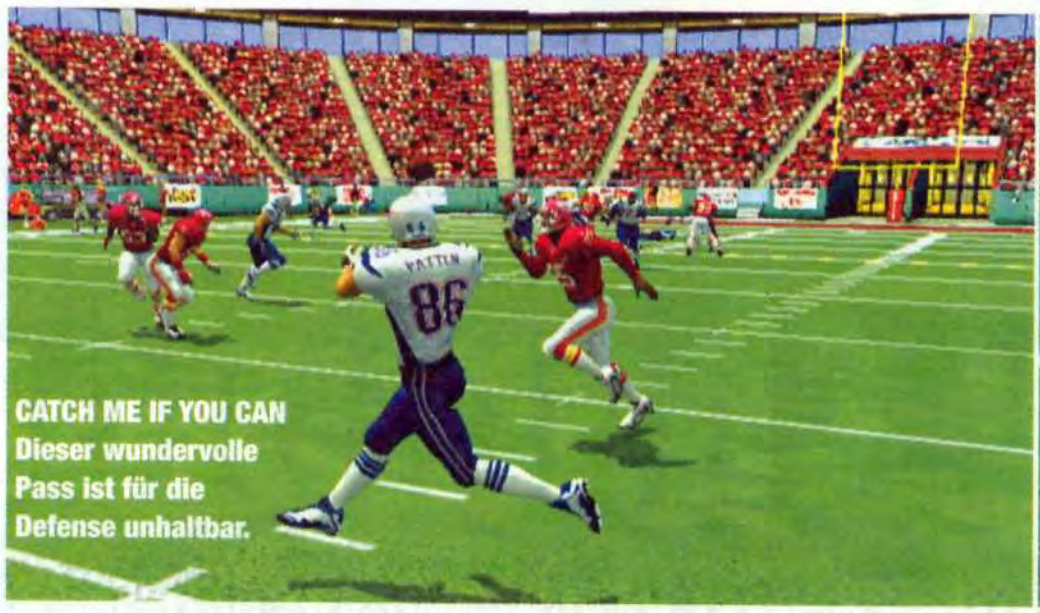
NFL 2K3

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Football-Fans aufgepasst!

Sega macht Madden den Superbowl streitig.



CATCH ME IF YOU CAN Dieser wundervolle Pass ist für die Defense unhaltbar.

LIVE-ÜBERTRAGUNG Besonders gelungene Spielzüge werden sogar mithilfe von Einzeichnungen analysiert.

Die Football-Spiele der *Madden*-Reihe waren bisher immer die stärksten Vertreter in diesem Genre. Sega hat es sich zum Ziel gesetzt, dem Klassenprimus den Titel streitig zu machen. In unserer ausgiebigen Test-Session wurde eines schnell klar: *NFL 2K3* kommt nicht nur gefährlich nahe, sondern überflügelt *Madden NFL 2003* auch noch.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Durch die ergiebige ESPN-Lizenz erhalten die Spiele der *2K3*-Reihe ein TV-ähnliches Aussehen. Dafür sorgen die gesamte Präsentation, die guten Kommentatoren und die grandiosen Zeitlupen. Ohne die richtige Spielbarkeit bringt natürlich auch die bombastischste Präsentation überhaupt nichts. Doch keine Sorge: Die Spielbarkeit ist Sega-typisch vom Feinsten. Die Entwickler haben es außerdem sehr gut verstanden, die Komplexität der Sportart übersichtlich in den Menüs für Offensive und Defensive darzustellen. Hat man sich zum Beispiel in der Offensive für eine Taktik entschieden, tun sich weitere Einstellungsmöglichkeiten auf. Die Laufwege werden jedes Mal auf dem Bildschirm dargestellt, was die Entscheidung über die jeweilige Strategie erleichtert. Selbst Neulingen der Football-Materie werden so die Grundzüge dieser Sportart verständlich vermittelt.

HILFE FÜR ANFÄNGER

Weniger erfahrene Spieler bekommen mit den zahlreichen Hilfefunktionen zusätzliche Informationen über die Strategien. Auf diese Weise stellen sich schnell erste Erfolge ein. Besonderes Lob verdient auch die Präsentation. Die Spieler sehen beeindruckend aus. Nicht nur was die vielen unterschiedlichen Animationen angeht, auch die Texturen sind hervorragend. Hier erlebt man Motion-Capturing vom Allerfeinsten. Sorgfalt wurde auch bei den Soundeffekten an den Tag gelegt. Man fiebert richtig mit, wenn ein Spieler unter gellendem Getöse des Publikums und unter den animalischen Grunzlauten der Abwehrspieler gestoppt wird. Für Football-Fans mit einem Hang zu Simulationen auf jeden Fall ein Pflichtkauf.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak gewinnt den Superbowl.

Das Spiel bietet eine recht beeindruckende Spieltiefe. Gerade Anfänger sollte das allerdings nicht abschrecken. Der Einstieg in die komplexen Strategien ist den Entwicklern wirklich sehr gut gelungen, auch wenn Neulinge sicher mehr Zeit brauchen als Profis. Negativ aufgefallen ist nur die Tatsache, dass sich gerade in den Wiederholungen doch einige Clipping-Fehler einschleichen. Dieses Manko ist allerdings zu verschmerzen, zumal es die einzige Schwäche dieses ansonsten famos gelungenen Football-Games bleibt.

TEST

NFL 2K3

Genre:	American Sports
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	236 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.infogrames.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **27. März**	Preis **Ca. € 55,-**

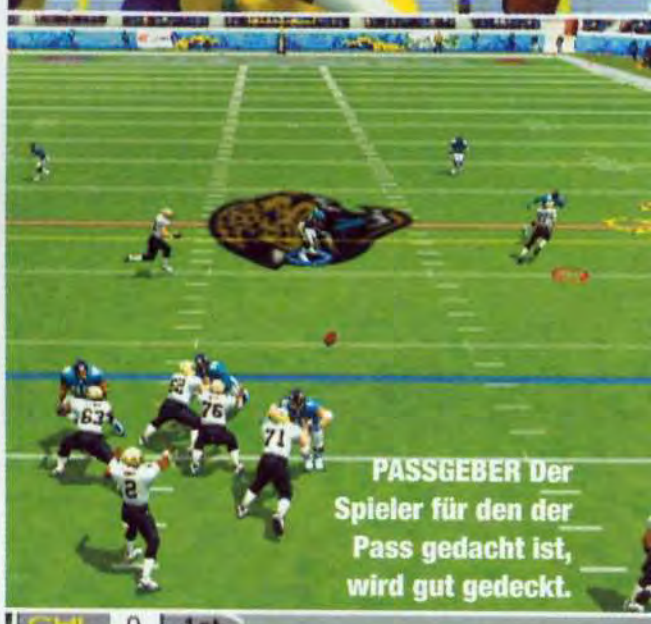
- ⊕ TV-reife Präsentation
- ⊕ Enorme Spieltiefe
- ⊖ Hier und da Clipping-Fehler
- ⊖ Lange Einarbeitungszeit

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
88%	87%	**90%**	89%

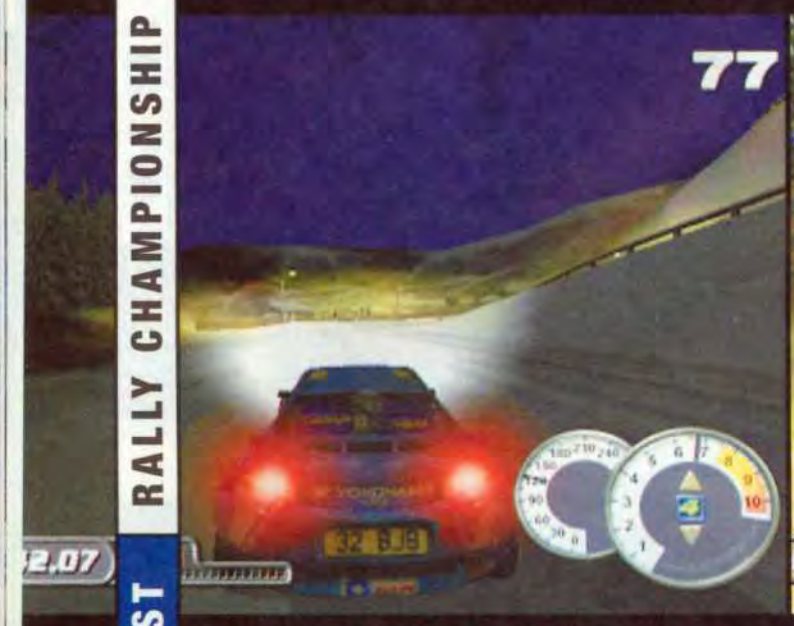
„Die neue Football-Referenz ist ein **absoluter Pflichtkauf** für jeden American-Football-Fan."

AUTSCH Zum Glück tragen die Spieler viele Polster, denn das tut bestimmt weh.



PASSGEBER Der Spieler für den der Pass gedacht ist, wird gut gedeckt.

WIEDERHOLUNG Manchmal würdigen die Spieler auch gute Zuspiele.



NACHTBLIND Bei Nacht sieht man trotz Scheinwerfer eindeutig zu wenig.

SCHROTTREIF Das Schadensmodell sieht gut aus, hat aber keinen Einfluss auf die Spielbarkeit.

SPASSIG Zu viert macht's richtig Spaß, auch wenn man recht wenig sieht.

Rally Championship

Rallye-Fans aufgepasst! BigBen entführt euch ins Reich der schnellen Dreckschleudern und schickt euch rund um den Globus.

Bisher gibt es noch nicht viele Vertreter dieser Rennspielart auf dem GameCube. Da wo *Pro Rally 2002* aufhört, möchte BigBen mit *Rally Championship* weitermachen. Auf den Spieler warten insgesamt 33 Strecken, die nochmals in vier Klassen und sechs Rallyes unterteilt sind. Eine ordentliche Menge eigentlich. Der Haken an der Sache ist, dass man den Großteil erst freispielen muss. Im Einspielermodus habt ihr die Auswahl zwischen Quick Rally, Arcade, Karriere und einem Rennen gegen ein Pace-Car. Die erkennbarsten Fortschritte macht der Spieler natürlich im Karrieremodus. Kauft euch anfangs eine gebrauchte Rennsemmel und legt in den ersten beiden Rallyes gleich los. Nach einigen Probeläufen erlebt man auch schon die ersten Erfolgserlebnisse.

TIEFER, BREITER, SCHNELLER

Mit dem gewonnenen Preisgeld kann man sich dann immer bessere Rennboliden leisten. Diese sind in vier Klassen unterteilt: Privateer, 1600, 2000 und Pro. Seid ihr erst einmal in der Klasse 1600 angelangt, wird der Meisterschaftsmodus verfügbar, der euch rund um die Welt schickt. In den sechs lokalen Rallyes heizt ihr durch Schottland, Afrika, die Antarktis oder durch die USA. Die Strecken sind, entsprechend den Ländern, unterschiedlich gestaltet, ähneln sich jedoch viel zu sehr. Unspektakuläre Streckenränder, die meistens aus Bitmaps bestehen, lassen einen unangenehm sterilen Eindruck entstehen. Schön anzuschauen sind hingegen die Fahrzeuge und deren Schadensmodell, auch wenn die Schäden keinen erkennbaren Einfluss auf die Fahrphysik haben. Die wird eigentlich nur durch Einstellungen an den Reifen spürbar verändert. Negativ: Unsichtbare Bodenwellen führen gelegentlich zu unnötigen Unfällen, was nicht nur Nerven, sondern auch Zeit kostet. Positiv: Das Spiel läuft zu jeder Zeit flüssig und zwar auch in den Vierspielerduellen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **OK**

Udo Crnjak
mag Dreckschleudern.

Um eines vorab klarzustellen: *Rally Championship* ist ein grundsolides Rennspiel. Leider mit einigen Mankos. Die fehlenden Veränderungen der Fahrphysik wie auch der stellenweise erkennbare Grafikaufbau sind dabei nur zwei Beispiele. Auch das Streckendesign kann durch unfaire Bodenwellen nicht immer überzeugen. Positiv ist, dass die Bildwiederholungsrate stets konstant bleibt, sogar in den Vierspielerrennen. Stoff für mehrere Tage bietet auch der recht gelungene Karrieremodus.

TEST
RALLY CHAMPIONSHIP

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	BigBen
Entwickler:	SCI
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.sci.co.uk/games/**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ **Hübsche Fahrzeugmodelle**
- ⊕ **Lizenzierte Originalautos**
- ⊖ **Erkennbarer Grafikaufbau**
- ⊖ **Keine Veränderungen der Fahrphysik**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
60%	62%	**69%**	67%

„Stellenweise unfaires Rennspiel mit **veralteter Technik** und wenig Abwechslung"

RÜCKENDECKUNG Eure Partner sichern für euch jeden Bereich gegen Überraschungen.

NACHTSCHLACHT Mit einem Freund zusammen macht das Spiel doch richtig Spaß.

Tom Clancy's Ghost Recon

Tom Clancy liefert euch anspruchsvolle, **harte Action** im ersten Taktik-Shooter auf dem Nintendo GameCube.

Ballerspiele mit taktischem Einschlag sind in letzter Zeit ja bekanntlich groß in Mode gekommen. In *Tom Clancy's Ghost Recon* muss man als Teil einer militärischen Eliteeinheit verdeckte Missionen erfüllen. Die Aufträge sind recht abwechslungsreich gestaltet: Geiseln befreien, gegnerisches Kriegsgefährt zerstören oder feindliche Terroristen lahm legen, um nur einige zu nennen. Bekommt man einen Gegner vor die Flinte, wird er, ohne jegliche Blutdarstellung, erledigt. Nach kurzer Zeit verschwinden die sterblichen Überreste dann sogar komplett vom Bildschirm. Musikalisch wurde gute Arbeit geleistet. Die stimmungsvollen Stücke könnten fast aus einem Film stammen. Grafisch haben sich die Entwickler allerdings nicht gerade ein Bein ausgerissen. Dieser Umstand tut dem einsteigerfreundlichen Taktik-Geballere allerdings keinen Abbruch. Enttäuschend ist allerdings die extrem niedrige KI der eigenen Teamkameraden.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak schleicht umher.

Was bringt die beste Taktik, wenn sich die KI-Partner total dämlich verhalten. Es nervt einfach auf Dauer, wenn eine Mission deshalb scheitert. Der Mehrspielermodus kann, trotz schlechterer Performance, Spaß machen.

TEST
T.C.'s GHOST RECON

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Red Storm Entertainment
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo
Internet: **www.ubisoft.de**	
Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
72%	78%	**80%**	78%

Dr. Muto

Genialität bedeutet häufig eine **Gradwanderung** zum Wahnsinn.

Das gilt auch für den exzentrischen Dr. Muto, in dessen Rolle ihr in diesem 3D-Jump&Run schlüpft. Damit nicht genug, dass der verrückte Wissenschaftler nachts ständig von Albträumen geplagt wird, jetzt hat er es auch noch geschafft, durch sein letztes Experiment seinen Heimatplaneten Midway in Schutt und Asche zu verwandeln. Das Einzige, was nach der bombastischen Explosion übrig blieb, war sein Labor, welches nun samt seiner Wenigkeit auf einem Erdklumpen durchs Weltall trudelt. Dr. Mutos Ziel ist der Bau eines Überschall-ACME-Genitors 9000, der die Rekonstruktion seines Planeten ermöglicht. Um diesen Plan in die Tat umzusetzen, müssen zuvor allerlei nützliche technische Spielereien wie z. B. eine Laserwaffe, Raketenschuhe oder eine Pocket Rocket gebastelt werden. Hierfür benötigt der Professor sämtliche auffindbare Schrottteile, Isotope und tierische DNA. Letztere ist erforderlich, damit sich Dr. Muto in andere Lebensformen wie beispielsweise eine Maus oder einen Gorilla verwandeln kann. Denn nur so ist es ihm möglich, schmale Durchgänge zu passieren oder sich gegen diverse Feinde zu wehren.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT GUT

Kerstin Springer ist auch chaotisch.

Die Kameraführung sowie die Steuerung sind bei diesem Spiel leicht misslungen. Durch die skurrilen Verwandlungsfähigkeiten macht es aber dennoch Spaß, den Professor durch sein Universum zu steuern.

TEST
DR. MUTO

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Speichern:	8 Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: **www.midway.com**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	56%	-%	**75%**

RAKETENPOWER Für kurze Zeit kann sich Dr. Muto der Schwerkraft widersetzen.

DR. MUTO ... bei seiner Rückverwandlung zum irren Doc.

SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman

Ganz was Neues: Hier gilt es, einen Schwamm durch eine **bunte Unterwasserwelt** zu steuern.

In THQs 3D-Action-Adventure übernehmt ihr die Rolle eines Schwamms und dürft fünf Unterwasserwelten erforschen. Ihr erkundet Höhlen, geht auf Unterwasser-Shopping-Tour oder kocht Krabben-Fladen. Die simple Grafik des Spiels verwundert, ist aber von den Entwicklern beabsichtigt, da sich das Spiel an der US-Kultserie orientiert. Hat man sich an die wortwörtlich schwammige Steuerung gewöhnt, macht die Reise durch die blubbernde Welt doch einigermaßen Laune.

KERSTIN SPRINGER

Jimmy Neutron: Der mutige Erfinder

Auf der PS2 hatte Jimmy Neutron ebenfalls einen **weniger ruhmreichen** Auftritt.

Als 10-jähriges, kleines Genie dürft ihr euch z. B. in einem kuriosen Vergnügungspark „amüsieren". In dem Park sind zwar einige Minispielchen geboten, allerdings verursachen diese nur permanente Langeweile. Auch die seltsamen Erfindungen, etwa Jimmys Roboterhund, der sich in einen Roller oder ein Hüpfspielzeug verwandeln lässt, gestalten die Vergnügungsreise kaum aufregender. Als „Dauervergnügen" ist außerdem ständiges Sammeln von Molekülen angesagt.

KERSTIN SPRINGER

Disney Sports Skateboarding

Wer eine gut animierte, **skatende Disney-Truppe erwartet**, wird enttäuscht.

Ihr dürft entweder im Trickturnier auf Trophäenjagd gehen, ein Zeitrennen starten oder versuchen, Herausforderungen zu bestehen. Da dieses Spiel für eine junge Zielgruppe gedacht ist, überrascht es umso mehr, dass im Herausforderungsmodus dem Spieler zu viel abverlangt wird. Leider hat auch das Leveldesign außer pastellfarbenen Tönen wenig zu bieten. Dass es trotz sparsamen Texturen und miesen Animationen zu Ruckeleinlagen und langen Ladezeiten kommt, verwundert.

KERSTIN SPRINGER

Zapper

Die Grillen sind los ... Wenn ihr euch Zapper schnappt, solltet ihr einiges Geschick beweisen.

Wer mit der Grille Zapper durch die farbenfrohen Welten hüpfen möchte, sollte anstelle des Analogsticks lieber das Digi-Kreuz benutzen. Die 17 Areale sind nämlich allesamt in eine Art Gitternetz aufgeteilt, wodurch sich das Insekt nur „quadratweise" vorwärts bewegen lässt. Ihr müsst z. B. versteckte Vogeleier finden, Glühwürmchen befreien oder Geheimgänge entdecken. Gegner können durch Zappers Fühler mit Stromschlägen gebitzelt werden. Die Mini-Games sind nicht erwähnenswert.

KERSTIN SPRINGER

FIESLING Wer's nicht erkennt: Das seltsame Ding soll ein Gegner sein.

GANZ NETT ..., aber von innovativem Gameplay absolut keine Spur.

SELTSAM Grinden auf dem Drahtseil ist wider Erwarten kinderleicht.

MINI-GAMES Vor lauter Gebitzel gibt's ständig Verwirrung.

TEST — SPONGEBOB: REVENGE ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nick Games
Speichern:	8 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
55%	59%	-%	69%

„Kitschiges Unterwasserabenteuer, das mit äußerst **seltsamen Aufgabenstellungen** aufwartet."

TEST — JIMMY NEUTRON

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nickelodeon
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 21. März	Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
60%	55%	-%	59%

„**Oldschool-Game**, das von äußerst wenig Erfindungsreichtum zeugt und ziemlich langweilt."

TEST — D. SPORTS SKATEBOARDING

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Stereo

Internet: **www.konami-europe.de**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
55%	39%	40%	45%

„Enttäuscht vor allem aufgrund **schlechter Animationen** und zu schwierigen Gameplays."

TEST — ZAPPER

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Blitz Games
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.zapper-game.com**

Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	60%	40%	76%

„Niedliches Jump & Run, das einiges Geschick und vor allem **sehr viel Geduld** erfordert."

Evolution Snowboarding

Genau das richtige Spiel für **krasse Pistenrowdys.** Hier schenkt sich keiner was.

Nachdem ihr euch einen aus zehn zur Auswahl stehenden Vandalen ausgesucht habt, kann der Prügelspaß beginnen. Beim Hinunterrauschen ins Tal könnt ihr verschiedene Waffen wie z. B. Baseballschläger oder Eisenketten aufsammeln, um so eure Kontrahenten von der Piste zu kloppen. Zwar kann das Spiel nur eine solide Grafik vorweisen, aber soundtechnisch wird man überrascht. Das Spektakel wurde, passend zum Gameplay, mit einer sehr aggressiven Musik unterlegt. Leider kein Hit.

KERSTIN SPRINGER

Dakar 2

Bei Acclaims Rennspiel sollte euch eigentlich die **härteste Rallye der Welt** erwarten.

Mit einer Crossmaschine, einem Truck oder einem Rennwagen dürft ihr über Steppen, Wüsten oder Savannen brettern. Anfangs macht das noch sehr viel Spaß, doch nach kurzer Zeit stellt man fest, dass den Fahrkünsten viel zu wenig abverlangt wird. Bei der Rallye Paris-Dakar können auch ungeübte Rennfahrer schnell auf dem Siegertreppchen Platz nehmen. Die Strecken sind zwar nett gestaltet und bieten einige scharfe Kurven, aber aufgrund der einfachen Steuerung ist das kein Problem.

KERSTIN SPRINGER

Evolution Skateboarding

Das Beste an Konamis neuem **08/15-Trendsport-Titel** ist mit Sicherheit die Grafik.

Auf 25 nett gestalteten, realen und der Fantasie entsprungenen Levels dürft ihr euch austoben. Das Einzige, was überzeugt, ist die Grafik. Über 70 Tricks können zum Besten gegeben werden, allerdings ist spielerisches Können weniger gefragt. Das Halten der Balance wird nämlich von eurem Skater fast in Eigenregie bewältigt. Immerhin dürft ihr auch Tricks per Tastenkombination selbst zusammenstellen. Wer aber z. B. auch Solid Snake mal auf dem GameCube erleben möchte, wird hier fündig.

KERSTIN SPRINGER

Legends of Wrestling II

Acclaim hat sich bemüht, die **Schwächen des ersten Teils** zu bereinigen.

Im Gegensatz zum Vorgänger, der „nur" mit 42 Wrestlern aufwartete, dürft ihr nun aus 66 Muskelpaketen auswählen. Das Herzstück ist der Career-Modus, bei dem ihr gegen unzählige Mutanten antretet, um den Weltmeistertitel zu ergattern. Zwar ist die Kollisionsabfrage immer noch nicht astrein, wurde aber erheblich verbessert. Auch an den Animationen der Wrestler haben die Entwickler erfolgreich getüftelt. Allerdings lassen sich die Knochenbrecher leider wie gehabt etwas zu träge steuern.

KERSTIN SPRINGER

OHNE WAFFEN Nur mit gut getimten Seitwärtskicks fegt ihr alle weg.

MULTIPLAYER Beim Abflug des Vordermanns kommt Freude auf.

LÄCHERLICH Blutspritzer machen das Gameplay auch kaum besser.

GELUNGEN Diesmal gibt's an den Animationen weniger zu meckern.

TEST — EVOLUTION SNOWBOARDING

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	2 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: 11. April	Preis: Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK 68% | SOUND 70% | **69%** | EINZEL 62%

„Krasser **Swowboard-Prügelspaß**, unterlegt mit äußerst passender, aggressiver Mucke."

TEST — DAKAR 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Speichern:	7 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet:	www.acclaim.de
Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK 69% | SOUND 75% | MULTI 65% | **69%**

„Dieses Spiel sollte man sich **lieber ausleihen**, für den Kauf ist zu wenig Dauermotivation geboten."

TEST — EVOLUTION SKATEBOARDING

Genre:	Trendsport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	27 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic
Internet:	www.konami-europe.com
Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK 78% | SOUND 59% | MULTI 50% | **53%**

„Mit Tony Hawk Pro Skater 4 kann sich dieses **Trendsportspiel** in keinster Weise messen."

TEST — LEGENDS OF WRESTLING II

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Speichern:	15 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.acclaim.de
Spieler: 1-4	USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

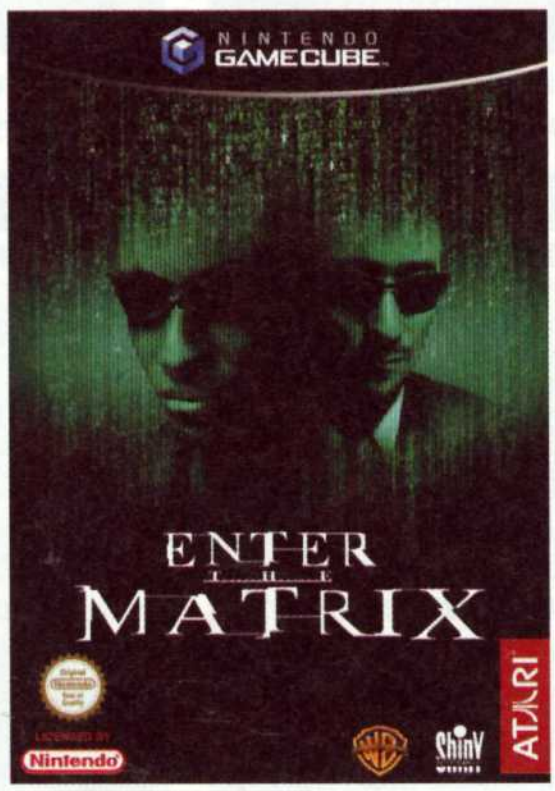
EINZELSPIELER

GRAFIK 72% | SOUND 59% | MULTI 62% | **70%**

„Vom ersten Teil haben wir euch noch abgeraten, jetzt könnt ihr aber **beruhigt zugreifen**."

Angriff der Prämien-Hits

So viele Prämien gab es noch nie! Wer jetzt N-ZONE abonniert, kann unter **reihenweise genialen Prämien** wählen.

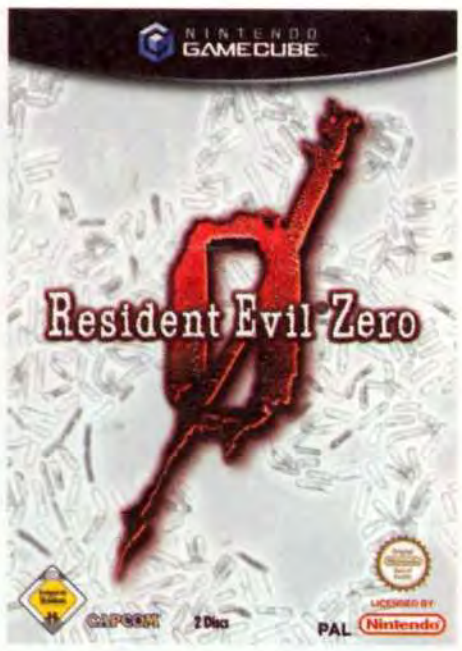


Enter the Matrix
Betretet die Matrix und besteht dieses unglaublich actiongeladene und spannende Abenteuer, das noch einige Überraschungen für euch parat hält.
Prämien-Nr.: 002258

Metroid Prime
Samus Arans GameCube-Abenteuer ist ein Science-Fiction-Leckerbissen und ein echter Meilenstein der Videospielgeschichte.
Prämien-Nr.: 002261

Rayman 3
Ubi Soft wandelt mit *Rayman 3* auf Marios Spuren. Versucht, die Welt von den bösen Hoodlums zu befreien.
Prämien-Nr.: 002259

Phantasy Star Online
Erkundet in dem ersten onlinefähigen Titel für den GameCube den fremden Planeten Ragol. Offline und online ein Hit!
Prämien-Nr.: 002260



Resident Evil Zero
Zombiealarm auf dem GameCube! Capcom entführt euch mit diesem Action-Adventure erneut in die Welt des Horrors.
Prämien-Nr.: 002257

Baldur´s Gate: Dark Alliance
Erkundet mit bis zu drei Freunden die fantastische Welt von *Baldur's Gate* und zerbrecht die dunkle Allianz.
Prämien.-Nr.: 002262

Memory Card 64 MB
BigBens extrem zuverlässige Memory Card bietet satte 1.019 Blöcke und ist somit bestens für die Zukunft gerüstet.
Prämien-Nr.: 002263

Flight Stick
Dank Coolie Hat, Schubregler und dem ergonomisch geformten Stick wirken Flugspiele plötzlich so realistisch wie nie zuvor.
Prämien-Nr.: 002264

Deluxe Carrier
Genau das richtige Zubehör, um seinen GameCube für Videospielabende bei Freunden mitzunehmen.
Prämien-Nr.: 002265

GSP 5 – Tasche für GBA SP
Ultrakompakte GBA-Tasche für den neuen Game Boy Advance SP mit Platz für weitere Spiele.
Prämien-Nr.: 002266

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

http://abo.n-zone.de ++

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

Angebot gilt nicht für Österreich!

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-Abo von N-ZONE**
(€ 73,20/24 Mon. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Mon.; Österreich € 83,20/24 Mon.)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie _____ Prämien-Nr. _____

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN 24 02

The Legend of Zelda:

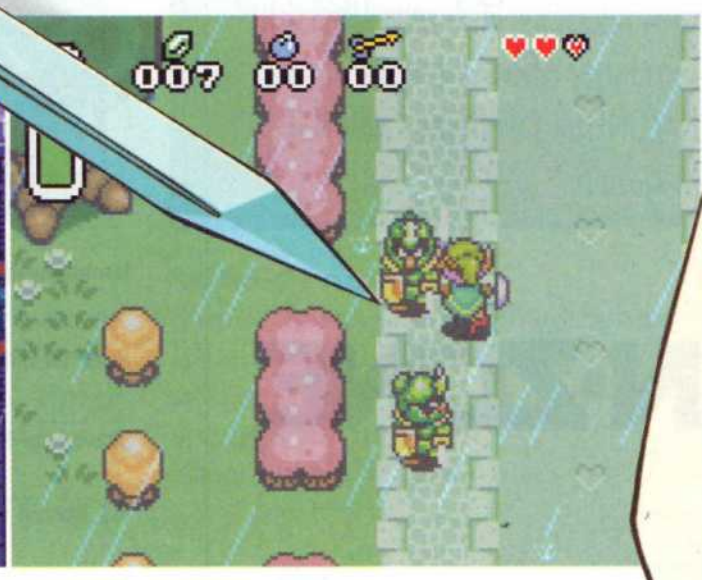
A Link to the Past/The Four Swords

N-ZONE HIT

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Endlich bekommen auch deutsche Zelda-Fans die Gelegenheit zu diesem Mehrspielerspaß! Obendrein kann man den Klassiker für das SNES wieder spielen.

Jeder *Zelda*-Fan erinnert sich gerne an diesen zeitlosen Klassiker, der den Sprung in die 16-Bit-Zeit klarer nicht hätte markieren können. Das tragische Geschehen nimmt seinen Lauf, als Links Onkel loszieht, um der verschleppten Prinzessin Zelda zu Hilfe zu eilen, mit deren Hilfe der böse Zauberer Aganhim an die Weltherrschaft gelangen will. Nach dem Ableben des geliebten Verwandten übernimmt nun Link die tonnenschwere Bürde, die Prinzessin vor ihrem Schicksal zu erretten. Im geheimnisvollen Land Hyrule findet man so einige Dungeons oder versteckte Plätze, an denen man entweder seine Kampfkraft unter Beweis stellen oder richtig knackige Rätsel lösen muss. Im Inventar kann man alle gefundenen oder erworbenen Gegenstände und Waffen verwalten. Grafisch gleichen sich die alte SNES- und die neue GBA-Version wie ein Ei dem anderen. Einzig und allein im soundtechnischen Bereich zieht der GBA den Kürzeren. Zusätzlich bekam Link sogar einen Soundeffekt mehr spendiert als vor über zehn Jahren. Bei jedem Schwertstreich



TRAGISCH Links Onkel lebt lei-der nicht lange genug, um das Happyend zu erleben. (links)
TRÜBSELIG Selbst bei Regenwetter muss Link mit Feinden kämpfen. (rechts)

INFO **VIER GEWINNT**

Gemeinsam sind wir stark

The Legend of Zelda: The Four Swords ist ein reines Mehrspieler-Game. Haben sich erst einmal mindestens zwei Freunde eingefunden, kann das lustige Abenteuer schon losgehen. Ihr müsst euch gegenseitig aktiv unterstützen, sonst gibt es kein Vorankommen. Auf den folgenden Bildern seht ihr einige Stellen, die nur durch Teamwork zu schaffen sind.

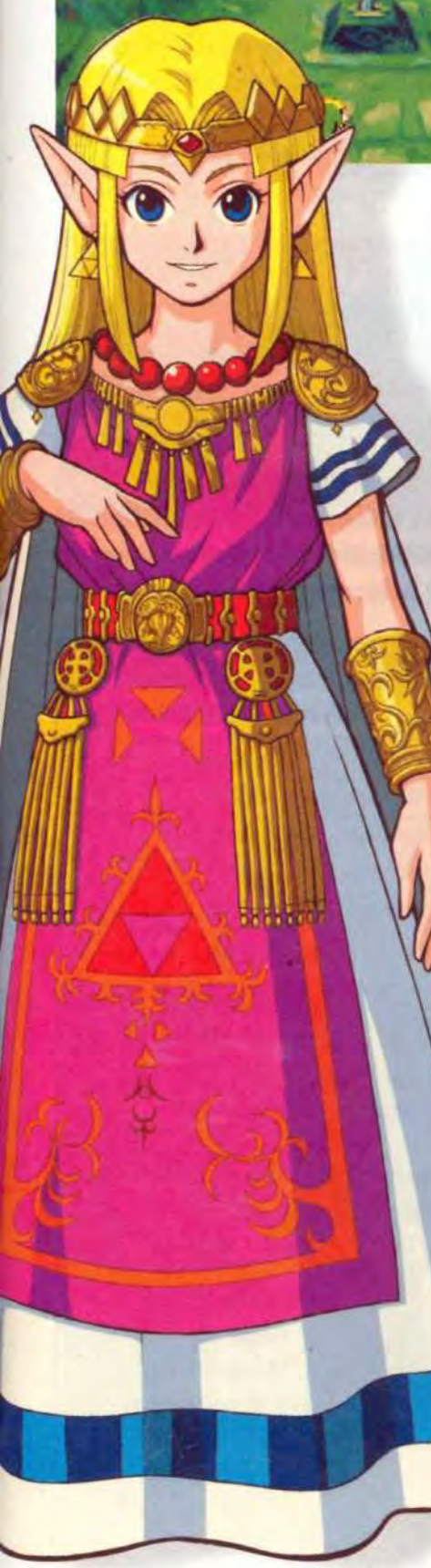
HAU RUCK Entsprechend der Spieleranzahl braucht man bei solch großen Blöcken vereinte Kräfte, um den Weg zu öffnen.

ZIELSCHEIBE Alle vier Spieler müssen auf den Schaltern stehen bleiben und die Skelette mit gezielten Schlägen ins Jenseits schicken.

DIE ERDE IST EIN VIERECK An dieser Stelle ist Kommunikation der Schlüssel zum Erfolg. Jeder muss die Plattform rechtzeitig bewegen.

BÖSEWICHT Dieses einäugige Monstrum entführt die Prinzessin.

JUWELEN Neben dem Teamwork sind die Edelsteine ebenfalls sehr wichtig.



gibt er einen Laut von sich. Damals wie heute bietet *The Legend of Zelda: A Link to the Past* Spielspaß vom Feinsten. Für Fans mit Sicherheit eine nette Dreingabe zu Links neuem Mehrspieler-Abenteuer.

GENIALER MEHRSPIELERSPASS

The Legend of Zelda: The Four Swords ist nur mit mindestens einem menschlichen Mitspieler spielbar. Da es sich um ein Mehrmodul-Spiel handelt, muss jeder eurer Freunde einen Game Boy Advance, ein Linkkabel und ein Spiel griffbereit haben. Das Intro ist sehr schön gezeichnet und führt euch tadellos in die Hintergrundgeschichte ein. Anschließend findet man sich auf der Übersichtskarte wieder, wo man sich auch gleich für eine der vier Welten entscheiden kann. Nach eifrigem Zocken wird noch eine fünfte Welt verfügbar. Aber der Weg dorthin ist beschwerlich. Riesige Dungeons wollen bezwungen werden, in denen ihr nur mit vereinten Kräften weiterkommt. Werft euren Partner zum Beispiel kurzerhand über eine Schlucht, damit er auf der anderen Seite einen Schalter betätigen kann, der eine Brücke erscheinen lässt. Es warten auch einige Schalterrätsel, bei denen es vor allem auf abgestimmtes Timing ankommt, um sie zu lösen. Je nach Anzahl der Spieler ändern sich auch die Rätsel. Teamwork ist auch bei der Erledigung der zahlreichen Gegner nötig. Packt zum Beispiel einen Gegner von zwei Seiten, um ihn auseinander zu ziehen, bis er sein Lebenslicht ausbläst. An hilfreichen Gegenständen mangelt es im Spiel ebenfalls nicht. Im Inventar werden Waffen und Gegenstände verwaltet. In Sachen Spieltiefe ist *The Legend of Zelda: The Four Swords* deutlich weniger gehaltvoll, was den Einstieg erheblich fördert. Wer nach zwei Stunden, so lange braucht man ungefähr, um den Abspann zu erblicken, immer noch nicht genug hat, kann sich gleich wieder ins Abenteuer stürzen. Die Dungeons verändern sich jedes Mal aufs Neue. Außerdem lassen sich neue Dungeons freispielen.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak ist süchtig.

Riesige Begeisterung machte sich breit beim Spielen des ersten *Zelda*-Titels auf dem GBA. Das gesamte Gameplay ist perfekt auf das Mehrspieler-Feature abgestimmt. Das gilt für die vielen Rätsel genauso wie für die Kämpfe. Was noch viel wichtiger ist: Der Spielwitz ist einfach ungeschlagen. *A Link to the Past* ist ebenfalls eines der besten Spiele der Geschichte, kassiert aber aufgrund der einfachen 1:1-Umsetzung etwas Punktabzug.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

THE LEGEND OF ZELDA — Nintendo — **90%**

Links erster Auftritt auf dem GBA kann auf ganzer Linie überzeugen. Erlebt zu viert ein fantastisches Abenteuer.

Castlevania: H. o. D. — Konami — **89%**

Juste Belmont begibt sich auf die Vampirjagd. Erlebt mit ihm einen ungemein stimmungsvollen Albtraum im Schloss von Dracula.

Lady Sia — TDK — **85%**

Die knuddelige Prinzessin Sia bekommt es mit rüpelhaften Barbaren zu tun. Begleitet sie durch ein actiongeladenes Spiel.

TEST

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/THE FOUR SWORDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.zelda.com
Spieler:	1-4 (4 Module)
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Termin:	28. März
Preis:	Ca. € 40,-

- Mehrspielermodus sehr gut gelungen
- Dungeons verändern sich jedesmal
- Hübsche Grafik
- Keine Verbesserung zur SNES-Version

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
86%	87%	**91%**	90%

„Zelda bleibt **ungeschlagen** an der Abenteuer-Spitze. Ein Spaß für 1-4 Spieler."

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Der 3D-Auftritt der Deadly Alliance ist Konami auch auf dem GBA **gut gelungen.**

Nachdem ihr aus zwölf Charakteren einen Fighter ausgewählt habt, könnt ihr euch entweder im Arcade-Modus gegen die CPU versuchen oder im Überlebensmodus so viele Gegner wie möglich platt machen. Wie üblich verdient ihr euch dabei den nötigen Zaster, um eine Shopping-Tour in der Krypte zu starten. 120 Särge warten darauf, von euch geöffnet zu werden, um neue Charaktere oder Arenen freizugeben. Grafisch kann das Spiel schön gestaltete Arenen aufweisen und auch an der Kollisionsabfrage gibt es nichts zu bemängeln.

KERSTIN SPRINGER

Super Monkey Ball Jr.

Das **witzige Geschicklichkeitsspiel** gibt es auch für den Game Boy Advance.

Genau wie in der GC-Version steuert ihr ein kleines Äffchen, das in einer durchsichtigen Kugel sitzt, über diverse randlose Plattformen und sammelt dabei Bananen ein, um dafür Extraleben zu kassieren. Wenn ihr während einer der über 60 Herausforderungen das vorgegebene Zeitlimit überschreitet oder von einer Plattform herunterfallt, wird euch ein Leben abgezogen. Drei Mini-Spielchen (Boxen, Bowling und Golf) können ebenfalls gestartet werden. Sowohl grafisch als auch soundtechnisch ist der Spielspaß von Infogrames wirklich gelungen.

KERSTIN SPRINGER

Super Puzzle Fighter II

Das Geschicklichkeitsspiel von Capcom – nur ein Abklatsch oder **besser als Tetris?**

Hier gilt es, so viele gleichfarbige Bauklötze wie möglich aneinander zu reihen. Im Unterschied zu *Tetris* besitzen alle Steine eine quadratische Form. Die so gebildeten Reihen können nur durch zeitweise erscheinende, runde Bauklötze zerstört werden. Durch das Beseitigen vieler gleichfarbiger Würfel wird eine Combo ausgeführt. Darüber wird sich vor allem euer Gegner freuen, da er dadurch zusätzliches Baumaterial erhält. Das wirklich Fiese daran ist, dass euer Kontrahent die „geschenkten" Bauklötze für einige Zeit nicht zerstören kann.

KERSTIN SPRINGER

Toca World Touring Cars

Ob Monza, Silverstone, Vancouver oder **Nürburgring**, ihr dürft die Reifen qualmen lassen.

Bei der Tourenwagen-Meisterschaft habt ihr die Wahl zwischen 18 heißen Karossen. Mit einem Audi TT, Ford Mondeo oder Lexus GS300 können bis zu vier Spieler gleichzeitig über 14 Rennstrecken heizen. Auch verschiedene Wetterbedingungen sind geboten, die aber am Fahrverhalten der Boliden kaum etwas ändern. Das Streckendesign ist den Entwicklern dafür recht gut gelungen, was man vom Sound leider nicht behaupten kann, da die Motorengeräusche ab und an nicht so recht zum Fahrverhalten des Wagens passen wollen.

KERSTIN SPRINGER

MINI-GAMES Mit Karate-Einlagen dürft ihr euch Koins verdienen.

BOWLING Vor allem zu zweit machen die Mini-Spiele Laune.

LOSER Wie ein altes Sprichwort sagt: Wer zu hoch stapelt, fällt tief.

SCHADE Die Hintergründe sehen leider besser aus als die Wagen.

TEST

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.konami-europe.de
Spieler: 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe: Ab 18 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

GRAFIK 80% | SOUND 79% | **82%** | EINZEL 78%

„Endlich wieder ein sehr **guter Prügler** auf dem Game Boy Advance."

TEST

SUPER MONKEY BALL JR.

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.infogrames.de
Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: 27. März	Preis: Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK 85% | SOUND 79% | MULTI 84% | **86%**

„Sehr viel Fingerspitzengefühl und **schnelle Reaktionen** sind hier gefragt."

TEST

SUPER PUZZLE FIGHTER II

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.capcom.com
Spieler: 1-2 (2 Module)	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: 3. April	Preis: Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK 70% | SOUND 69% | **85%** | EINZEL 79%

„Einen Freund mit massenweise **Steinen zuzumüllen** macht einfach tierisch Spaß."

TEST

TOCA WORLD TOURING CARS

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Codemasters
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler: 1-4 (4 Module)	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK 72% | SOUND 45% | MULTI 69% | **70%**

„**Netter Arcade-Racer**, der soundtechnisch weniger überzeugen kann."

Bomberman Max 2

Der **beliebte Bombenleger** und sein Kumpel Max beehren uns mal wieder.

Ihr habt die Wahl zwischen zwei Versionen (*Red* & *Blue*). Wahlweise könnt ihr entweder in die Haut von Bomberman (blaue Version) oder in die Haut von Max (rote Version) schlüpfen. In fünf Welten mit über 80 Arenen dürft ihr eurem Zerstörungsdrang freien Lauf lassen. Die richtige Platzierung einer Sprengladung ist wie bereits beim Vorgänger das A und O. Dafür erhaltet ihr diverse Powerups, die beispielsweise schnelleres Laufen oder weiteres Werfen der Bomben ermöglichen. Die Linkmöglichkeit beschert euch sogar noch 20 neue Levels.

KERSTIN SPRINGER

Crash Bandicoot 2: N-Tranced

Rettet Crashs Freunde vor dem **Schurkenduo** N-Trophy und N-Trance.

Um seine Freunde zurückzugewinnen, darf sich der tasmanische Teufel diesmal durch 40 abwechslungsreich gestaltete Levels schlagen. Für den zweiten Teil wurden neue Crash-Moves wie beispielsweise der Raketensprung oder der Super-Slide, integriert. Sogar einige Fahrzeuge und seltsame, verrückte Fortbewegungsmittel dürft ihr neuerdings steuern. Verlinkt ihr eure GBAs, können sogar Endgegner aus dem ersten Teil, dem Vorgänger *Crash Bandicoot: X/S*, mit in das Gameplay einbezogen werden. Auch grafisch ist das Spiel ein Hit.

KERSTIN SPRINGER

Megaman & Bass

Er ist endlich wieder zurück, und diesmal hat er sogar Bass als **Verstärkung** dabei.

In diesem 2D-Jump& Shoot dürft ihr in die Rolle eines furchtlosen Roboters schlüpfen. Es gilt, Robot King aufzuhalten, der Pläne gestohlen hat, mit deren Hilfe er eine ganze Armee von willenlosen Kreaturen konstruieren will. Es liegt an euch, den Fiesling davon abzuhalten, die Weltherrschaft zu erlangen. Zwei Charaktere, Megaman und Bass, stehen hierfür zur Auswahl, die sich nicht nur im Aussehen, sondern auch in der Bewaffnung unterscheiden. Springend und ballernd bahnt ihr euch einen Weg durch schön gestaltete, futuristische Welten.

KERSTIN SPRINGER

Phantasy Star Collection

Infogrames packt drei Abenteuer der **erfolgreichen Rollenspielreihe** auf eine Cartridge.

Mit der *Phantasy Star Collection* seid ihr mit nur einem Modul im Besitz von drei echten RPG-Klassikern gleichzeitig. In *Phantasy Star I* dürft ihr als Alis Landale das Algo-Sternensystem aus den Klauen des listigen Lassic retten, wohingegen *Phantasy Star II* mit der Rettung des Planeten Mota auf euch wartet. Im dritten Teil der Reihe könnt ihr zum Abschluss die finale Schlacht gegen das Böse miterleben. Die Grafik ist zwar nicht mehr zeitgemäß, dafür können die Titel auch heutzutage noch spielerisch überzeugen.

KERSTIN SPRINGER

BEWERTUNG Der kleine Bombenleger hat wohl Pech gehabt.

SPORTLICH Auch auf Wasserskiern dürft ihr euer Können beweisen.

MEGAMAN Grafisch ist der Titel den Entwicklern gut gelungen.

PHANTASY STAR Eines der ersten Spiele mit 3D-Ansicht.

TEST BOMBERMAN MAX 2

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Majesco
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.majescosales.com
Spieler:	1-4 (1 Modul)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
76%	65%	86%	80%

„Fortsetzung eines sehr **explosiven Spiels**, das ihr euch nicht entgehen lassen solltet."

TEST CRASH BANDICOOT: N-TRANCED

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Vicarious Visions
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.universalinteractive.de
Spieler:	1-2 (2 Module)
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	80%	72%	85%

„Witziges und abwechslungsreiches Jump & Run mit **neuen Crash-Moves.**"

TEST MEGAMAN & BASS

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch
Internet:	www.capcom.com
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Termin:	21. März
Preis:	Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	75%	– %	78%

„Megaman ist mittlerweile ein **echter Klassiker** und darf in keiner Sammlung fehlen."

TEST PHANTASY STAR COLLECTION

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Sega
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.infogrames.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	68%	– %	80%

„**Technisch veraltet**, wartet dafür mit einigen der besten Rollenspiele aller Zeiten auf."

Yu-Gi-Oh!
Das Dunkle Duell

Das japanische Anime-Fieber greift immer weiter um sich.

YUGI
Der kleine, schüchterne Junge hat sich gemausert.

DAS SPIEL BEGINNT
Tristan ist noch am leichtesten zu besiegen.

KARTENDECK
Überflüssige Karten werden in der Truhe aufbewahrt.

Natürlich haben das auch die Spieleentwickler erkannt. *Yu-Gi-Oh! Das Dunkle Duell* erschien zwar bereits 1996 in Japan, ist aber erst jetzt hierzulande erhältlich. Da der Drang nach japanischen Kultspielen schnell befriedigt werden wollte, veröffentlicht Konami jetzt eine deutsche Version des *Pokémon*-ähnlichen Trading-Card-Games. Vor sieben Jahren existierte allerdings auch in Japan noch kein GBA, deshalb wurde kurzerhand die GBC-Version dieses Karten-/RPG-/Strategie-Mix konvertiert.

DIE HINTERGRÜNDE

Yugi, ein ruhiger, zurückhaltender Junge, bekommt eines Tages von seinem Großvater, Besitzer eines Spieleladens, ein ägyptisches Puzzlespiel geschenkt. Seltsamerweise konnte es bislang noch niemand zusammenfügen und keiner wusste, was es letztendlich darstellen würde. Ausgerechnet dem kleinen, zierlichen Yugi aber gelingt es. Genau in dem Moment, als alle Teile ihrer Bestimmung nach zusammengesetzt sind und ein Medaillon zum Vorschein kommt, entweichen seltsame, uralte, geheimnisvolle Kräfte. Daraufhin geht mit Yugi eine mysteriöse Veränderung vor. Plötzlich legt der sonst ziemlich unsichere Junge ein selbstsicheres, mutiges Auftreten an den Tag.

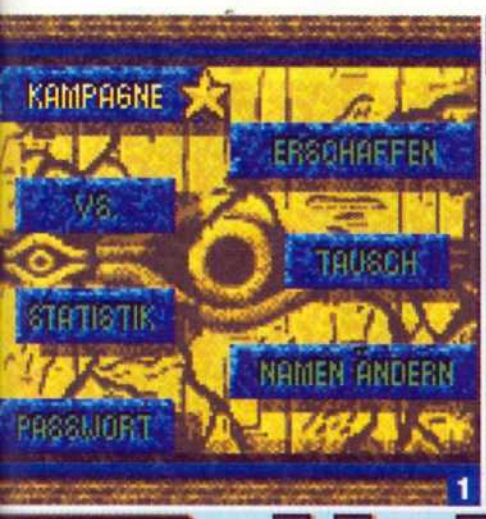
DER KARTENMEISTER

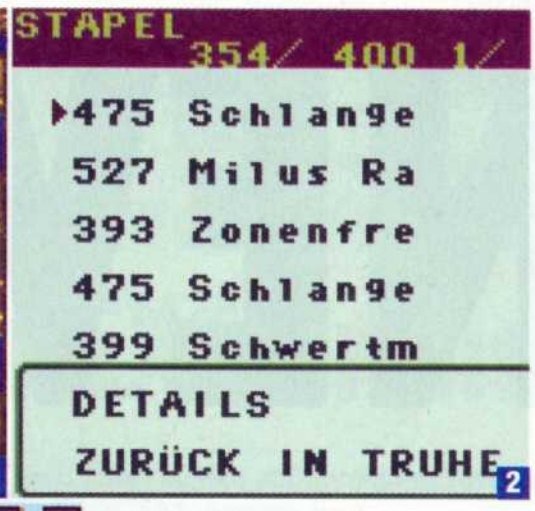
Fortan verbringen Yugi und seine Freunde jede freie Minute damit, Kartenduelle auszutragen und neue Strategien auszutüfteln. In der Rolle des kleinen Japaners tretet ihr zu Beginn gegen seine Freunde Tristan, Joey, Mai und Mako, allesamt absolute Trading-Card-Spezialisten, an und versucht, sie durch stra-

INFO **GAME-BOY-ADVANCE-VERSION**

Globaler Wettbewerb

Für Fans dieses Genres ist *Das Dunkle Duell* ein idealer Einstieg zum Erlernen der vielschichtigen Regeln. Bereits für April hat Konami die GBA-Fortsetzung des RPG-Kartenspiels angekündigt. Beim Nachfolger *Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel* wird es aufgrund der verschiedensprachigen Bildschirmtexte, die automatisch via Linkkabel übersetzt werden, sogar möglich sein, gegen Rivalen aus anderssprachigen Ländern anzutreten. Konami plant, noch in diesem Jahr einen weltweiten Wettbewerb zu starten. Wer also gegen die japanischen *Yugi*-Zocker überhaupt eine Chance haben will, sollte besser gleich mit dem Üben anfangen.





1.TAUSCHAKTION Sind die Game Boys verlinkt, können sogar Karten untereinander getauscht werden.

2. EIGENSCHAFTEN Hier könnt ihr die Details eurer Spielkarten einsehen.

3. HOHER ANGRIFFSWERT Mit dem Weißen Drachen habt ihr gute Karten.

tegisches Ablegen auszustechen. Bevor ihr Rex, Dexter, Seeker, Kaiba und weitere Gegner herausfordern dürft, muss jeder Gegner fünfmal besiegt werden. Mit einem 40 Blatt starken Kartendeck gilt es, durch geschicktes Ausspielen seinen Gegnern Lebenspunkte abzuziehen oder deren Karten so lange zu schlagen, bis sie keine mehr haben. Anfangs ist das noch relativ einfach, aber da nach einigen Runden auch eure Kontrahenten an Erfahrung gewinnen, wird es mit der Zeit ziemlich knifflig. Das GBC-Spiel beinhaltet insgesamt über 800 Spielkarten, die sich in Bezug auf Angriffs- und Abwehrpunkte unterscheiden und auch selbst spezifische Werte und Kräfte besitzen.

WIE DAS JAPANISCHE ORIGINAL

Vor allem Fans werden darüber erfreut sein, dass bei der Umsetzung viel Wert auf eine akkurate Portierung der Karten sowie der Spielregeln gelegt wurde. Aufgrund der veralteten GBC-Grafik reißt das Spiel optisch natürlich keine Bäume aus und kann nur ein sehr schlichtes Erscheinungsbild vorweisen. Den Sound wird man nach einiger Zeit auch nur leise nebenher laufen lassen, da das Gedudel ziemlich schnell auf den Geist geht.

KERSTIN SPRINGER

MEIN FAZIT **OK**

Kerstin Springer
wundert sich.

Diejenigen, die nichts damit anfangen können, halten es für eine totale Spinnerei und haben für diese Art von Spiel nur ein müdes Lächeln übrig, aber für Fans erfüllt sich sicherlich ein lang gehegter Wunsch. In Japan und den USA ist *Yu-Gi-Oh!* der totale Renner und auch in Deutschland wird das Spiel mit Sicherheit reißenden Absatz finden. Versteh das, wer will, … ich jedenfalls nicht. Ein Kartenspiel in gemütlicher Runde macht auch mir sehr viel Spaß, aber doch bitte nicht auf einem Handheld. Aber: Jedem das Seine! Ich jedenfalls spiele lieber Poker.

TEST

YU-GI-OH! DAS DUNKLE DUELL

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami-europe.com**

Spieler **1-2 (2 Module)**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Termin **21. März**	Preis **Ca. € 40,-**

⊕ **800 Karten**
⊖ **Einfache Grafik**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
40%	40%	65%	59%

„Für **Fans der Serie** ein absolutes Kultgame, für andere wohl weniger interessant"

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

WIR ZIEHEN UM !!
Ladenlokal
Essen
Rüttenscheider Str. 181
ab 1.MAI H.-Käutner-Str.
nähe BERLINER PLATZ
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

KEIN SCHERZ, ENDLICH LIEFERBAR !!! GEHEIMTIPS
ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELOADER nur 27,95
VERSANDKOSTEN: VORKASSE nur 2,00 EURO - Nachnahme 5,50 inkl NN Gebühr !!!

JETZT DIE TOPTITEL (Vor)BESTELLEN !!!

TOPHIT !!
HUNTER The RECKONING
ab 18 JAHRE !!!
HUNTER The RECKONING
PAL uncut (18) 59,95

GAME of the Month
MORTAL KOMBAT
ab 18 JAHRE !!!
MORTAL KOMBAT V
PAL uncut (18) 59,95
Lösungsbuch engl. 25,00

TOPHIT !!
Resident Evil Zero
RESIDENT EVIL ZERO
PALuncut(16) 57,95
Lösungsbuch dt. 14,95
weitere RE-Teile Lieferbar

TOPHIT !!
MEDAL of HONOR (18)
deutsch 54,95
Lösungsbuch dt. 14,95

TOPHIT !!
H. d.RINGE ZweiTürme
deutsch 57,95

TOPHIT !!
METROID PRIME
deutsch 54,95

TOPHIT !!
DIE SIMS
deutsch 57,95

TOPHIT !!
ZELDA WIND WAKERS
LIM.Special Edition
ab 3.MAI
ab 3.MAI - Special Edition
RECHTZEITIG BESTELLEN

TOPHIT !!
SONDERPREIS
inkl. ACTIONFIGUR
TUROK EVOLUTION
engl.PALuncut (18) 39,95
Lösungsbuch dt. 14,95

ATV 2 dt. 57,95
SUMMONER2 kom.dt. 57,95
Phantasy Star Onl. dt. 57,95
RAYMAN 3 dt. 57,95
BARABARIAN PAL 54,95
BLOOD OMEN 2 dt. 57,95
BALDUARS GATE D.A. APRIL
Doshin the GIANT dt. 29,95
Evolution Worlds dt.Anl. 57,95
SW Jedi Outcast 2 PAL 54,95
Time Splitters 2 PAL 29,95
VEXX dt. 57,95

GhostRecon uncut59,95
JETZT VORBESTELLEN !!!
ab APRIL
HITMAN 2 PAL(18) 57,95
XBOX Tophits
H.o.D.3PALuncut 62,95
P.Dragoon Orta 57,95
DoA Beach V. 57,95
IndianaJones 57,95
PS2 TOPHITS
MarkofKri PAL 59,95
TombRaider 4 57,95
PRIMAL PAL 57,95

Memory Card 251 org. 29,95
Memory Card 1019 Bl. 29,95
Tony Hawks 4 dt. 57,95
DIE HARD VEND. uncut 62,95
Eter.Darkness (Toppreis) 29,95
Smash Bros Melee dt. 29,95
PIKMIN dt. 29,95
Wave Racer dt. 29,95
ResidentEVIL (Toppreis) 49,95
RALLY Champ. dt. 47,95
ROCKY PAL 39,95
NBA / NHL2K3 dt. je. 57,95
NBA Street 2 dt.(Mai) 54,95
SONIC MEGA Coll. dt. 49,95
Super Monkey Balls 2 57,95
Gameboy Advance
ZELDAFourSwords dt. 42,95
DOOM 2 PAL 39,95
Shining Soul dt. 49,95
RAYMAN3 dt. 49,95
Phantasy Star dt. 49,95
MORTALKOMBAT V 42,95
LUNAR 59,95

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Jetzt STAMMKUNDE werden - Kein Club - Jetzt Anmelden
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

IMPORT NEWS

KRASSE MAGIE Ihr dürft euch auf fantastische Vierspielerkämpfe mit gigantischen Monstern freuen.

PUTZIG Der kleine Moogle bringt euch manchmal Briefe von Freunden, die ihr auf eurem Weg getroffen habt.

Final Fantasy Crystal Chronicles

ROLLENSPIEL Heiße Neuigkeiten zu Squares neuem Rollenspiel.

In jeder Stadt und jedem Dorf befindet sich ein Kristall, der die Einwohner beschützt und jedes Jahr mit Miluratropfen aufgefüllt werden muss. Dazu müssen die jüngeren Einwohner eine Gruppe bilden und sich auf die Suche nach Miluraäumen machen, die über die ganze Welt verstreut sind. Unglücklicherweise sind die Bäume oft in tiefen, monsterverseuchten Dungeons versteckt. Die Gruppe besteht dabei aus ein bis vier Spielern. Jeder Charakter eines Spielers kann aus einer von vier Rassen (Cravat, Selki, Yuuku, Rilty) gewählt werden. Jede davon hat unterschiedliche Charakteristika. Die Yuuku sind sehr gut im Umgang mit Magie, während die Rilty exzellente Kämpfer sind. Das Hauptfeature bei *FFCC* ist, dass in Multispielerpartien jeder Spieler seinen GBA als Controller verwendet. Er kann dazu benutzt werden, Briefe von Personen (Familie, Freunde) zu beantworten oder die Orientierung mit der übersichtlichen Karte zu behalten. Besonders wichtig in dem Spiel sind spezielle Magiekristalle, von denen es zwei Arten gibt: den Hauptkristall (z. B. Feuer) und den Nebenkristall (z. B. „Alle"). Werden die beiden kombiniert, entstehen unterschiedliche Magiearten. Verbindet man zum Beispiel Feuer mit „Alle", werden alle Gegner mit einem Feuerzauber angegriffen. **(uc)**

Hersteller: Square
Internet: www.squaresoft.com
Termin: Frühjahr (Japan)

ENTENMARSCH Seid ihr unterwegs, hat der führende Charakter den mit Milura gefüllten Kristall bei sich.

ÜBERBLICK Der Bildschirm des GBA dient euch als Controller und zeigt euch auch die hilfreiche Karte.

AKTUELLES | AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

GBA ist filmreif

Für den GBA wird ein brandneues Zubehör von am3 Ltd. entwickelt, mit dem es möglich sein wird, Filme und Musik abzuspielen. Der spezielle GBA-Adapter benutzt eine 32-MB-Smart-Media-Karte, die in den Modulschacht gesteckt wird und Platz für 24 Minuten Video oder fünf Stunden MP3-Musik bietet. Zunächst nur in limitierter Form ab Mai erhältlich, soll der Adapter 2800 Yen, die Smart-Media-Karte 2000 Yen und die Inhalte zwischen 200 und 500 Yen kosten. Die Inhalte sollen am Kiosk zu kaufen sein oder sogar zum Downloaden aus dem Internet bereitstehen. Obwohl der Adapter für Kinder konzipiert wurde (Animes usw.), sollen auch andere Arten von Filmen laufen. Durch den leistungsstarken Prozessor des GBA wird die Qualität sehr hoch sein und ein gutes Bild liefern.

INFO | VERKAUFSCHARTS

Japan

1. Final Fantasy Tactics Advance	GBA
2. Prince of Tennis 2003: Passion Red	GBA
3. Prince of Tennis 2003: Cool Blue	GBA
4. Metroid Fusion	GBA
5. Pocket Monster Sapphire	GBA

USA

1. The Legend of Zelda	GBA
2. Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul	GBA
3. Metroid Prime	GC
4. Metroid Fusion	GBA
5. Harry Potter & the Chamber of Secrets	GBA

1. KARTE Auf diesem Bildschirm wählt ihr ein neues Ziel aus. **2. POWER-UP** Hier lädt Rockman seinen Blaster auf.

Rockman EXE Transmission

Action **Rockman/Mega Man feiert seinen actionreichen Einstand auf dem GameCube.**

Transmission ist die lang erwartete GameCube-Version angelehnt an das populäre GBA-Spiel *Rockman EXE*. Es handelt sich um ein Actionspiel, in dem Rockman verschiedene Waffen und Fähigkeiten benutzen muss, um sich den Weg durch das fiktive Internet zu bahnen. Sein Ziel ist der Oberbösewicht Viruses, der Chaos über das Netz verbreiten will. Rockman ist dabei ein Programm, das von einem Menschen namens Net gesteuert wird. Obwohl man Net nicht steuern kann, versorgt er euch mit Ratschlägen über die Missionen und kann euch neue Chips kaufen. Sobald ihr Informationen erhalten habt, könnt ihr entscheiden, in welchem Teil des Netzes ihr kämpfen wollt.

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Pilgrimage

ROLLENSPIEL **Eine virtuelle Wallfahrt wartet.**

ORIENTIERUNG **Hier sieht man eine Karte der vielen verschiedenen Tempel, die man besuchen kann.**

Es gibt in Japan eine Wallfahrt, bei der 88 Tempel besucht werden. In diesem Spiel kann man diesen Ausflug von zu Hause aus mit einem speziellen Fußcontroller unternehmen. Neben Fotos der besuchten Tempel wird es sogar einen tragbaren Laufmonitor geben, der die zurückgelegte Strecke aufzeichnet, wenn man das Haus verlässt. Verbindet man ihn mit dem GameCube, werden die Daten in das Spiel übertragen. Neben zahlreichen Minispielen gibt es einen Stimmenkommentar, der ausführlich die Geschichte von jedem besuchten Tempel erzählt.

Hersteller: Pin Change
Internet: Nicht bekannt
Termin: April

Made in Wario

GESCHICKLICHKEIT **Unzählige Minispiele.**

RED NOSE **Bei den Gedanken an seine unzähligen Minispiele kommt Wario sofort ins Schwärmen.**

Dieses Spiel ist eine Sammlung von ultrakurzen Minispielen, die in schneller Abfolge gespielt werden. Jedes davon dauert nur wenige Sekunden und verlangt eine schnelle und präzise Hand-Auge-Koordination. Hunderte von Minigames beinhalten Elemente aus berühmten Spielen wie *Zelda*, *Mario* oder *Donkey Kong*. Es sind ziemlich verrückte und puzzlelastige Spiele dabei. Hier sind einige Beispiele: Ihr fummelt einen Faden durch das Nadelöhr, löscht das Feuer im Gebäude oder erledigt das Mother-Brain aus *Metroid*. Hierzulande erscheint der Titel im 2. Quartal.

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 21. März (Japan)

INFO **KURZ UND KNAPP:**

NARUTO (GC): Mit Ninjaattacken kommt ihr in diesem Spiel weiter. Die neueste Technik im Bereich des Zeichentrickrendering gibt diesem Spiel den Look eines Animefilms. Hergestellt wird das Spiel von Tomy, erscheinen soll es in Japan im Frühjahr.

GIFTPIA (GC): In diesem RPG muss man als Kind verschiedene Aufgaben erledigen, um sich zu entwickeln. Je weiter man kommt, desto mehr Dinge darf man tun, die man als Kind nicht durfte. Nintendo entwickelt das Spiel und wird es voraussichtlich am 25. April veröffentlichen.

PLASTER WORLD – RPG & RACING VERSION (GBA): Das Modul hat einen speziellen Adapter, mit dem sich Monsterfiguren anschließen lassen, die einen Chip haben, um neue Features zu ergänzen. Takara wird den Titel im April, zusammen mit einer Figur, auf den Markt bringen.

INFO **ERSCHEINT DEMNÄCHST**

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Evolution Snowboarding	20. Februar
Super Puzzle Bobble	27. Februar
Metroid Prime	28. Februar
Rockman EXE	06. März
Zero Fighter	06. März

Erscheint demnächst:

Hikaru no Go 3	20. März
The Baseball 2003	20. März
Star Wars Clone Wars	20. März
Batman Dark Tomorrow	21. März
P.N.03	27. März
Soul Calibur 2	27. März
Shaman King Soul Fight	28. März
Warrior Blade	März
Dokapon DX	10. April
Giftpia	April
Magical Pan Pokin	April

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Prince of Tennis 2003 Cool Blue	20. Februar
Prince of Tennis 2003 Passion Red	20. Februar
Lode Runner	21. Februar
Sengoku Revolution Gaiden	27. Februar
Whistle	27. Februar
Tales of the World: Summoners Lineage	07. März
Legend of Zelda	14. März
Doki Doki Cooking Series 2	14. März

Erscheint demnächst:

Sister Princess RePure	20. März
Simple 2960 Series Vol. 1	20. März
Simple 2960 Series Vol. 2	20. März
Battle Legend: Noah Dream Management	20. März
Yu-Gi-Oh!	20. März
GetBackers: Metropolis Getback Battle	20. März
Kid Crowns Crazy Chase	28. März
Shin Megami Tensei	28. März
Dancing Sword	28. März
Harvest Moon Mineral Town	18. April
Zoids Saga II	18. April
Zero One	24. April
Hunter X Hunter	24. April
RPG Tsukuru Advance	25. April
Azu Manga King Advance	25. April
Fire Emblem: Blazing Sword	25. April
Magical Pan Pokin	April
Doki Doki Fashion Designer	April
Plaster World: Legend of Plast Gate	April

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Legend of Zelda (Pre-Order-Disc)	18. Februar
Evolution Snowboarding	26. Februar
All-Star Baseball 2004	28. Februar
Cubix: Robots for Everyone	02. März
Haven: Call of the King	03. März
Rally Championship	03. März
Rainbow Six 3: Raven Shield	04. März
Rayman 3: Hoodlum Havoc	04. März
Tankers: Smoking Barrels	04. März
Top Angler	05. März
Tube Slider	05. März
Dakar 2	07. März
Micro Machines Explosion	12. März
TransWorld Surf	12. März
Barbarian	15. März
MLB SlugFest 20-04	18. März
Piglets Big Game	18. März
Red Faction 2	18. März
Army Men Air Combat: The Elite Missions	19. März
Batman: Dark Tomorrow	19. März
City Racer	19. März
WWE Crush Hour	19. März

Erscheint demnächst:

Def Jam Vendetta	25. März
Legend of Zelda: The Wind Waker	25. März
The Sims	25. März
Army Men: Sarges War	26. März
Janes Attack Squadron	26. März
Superman: Shadow of Apokolips	26. März
V-Rally 3	26. März
Enclave	28. März
Crushed Baseball 2004	März
Hitman 2: Silent Assassin	März
Backyard Baseball	09. April
Battlebots	15. April
1080° Avalanche	16. April
High Heat Baseball 2004	16. April
Ikaruga	16. April
X2: Wolverines Revenge	16. April
Conflict Desert Storm	23. April
Ultimate Muscle	30. April
Big Mutha Truckers	April
SX Superstar	April

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Tiny Toon Adventures: Scary Dreams	20. Februar
Barbarian	28. Februar
Downforce	28. Februar
Rayman 3	04. März
Samurai Jack	04. März
Piglets Big Game	11. März
Bratz	11. März
Sega Rally	11. März
Crazy Taxi: Catch a Ride	17. März
Jet Grind Radio	17. März
Pokémon Ruby	17. März
Pokémon Sapphire	17. März
Mega Man & Bass	18. März
Super Puzzle Fighter II Turbo	18. März

Erscheint demnächst:

Bubble Bobble: Old & New	20. März
Ultimate Brain Games	23. März
James Bond 007: Nightfire	24. März
High Heat Baseball 2004	25. März
Woody Woodpecker in CC 5	25. März
Wing Commander: Prophecy	25. März
Dr. Muto	30. März
Ninja Soldier	30. März
Wakeboarding Unleashed	30. März
X2: Wolverines Revenge	30. März
All-Star Baseball 2004	30. März
Disney Sports Motocross	30. März
Lufia: The Ruins of Lore	30. März
Micro Machines Explosion	30. März
Robocop	31. März
Grand Theft Auto 3	April
Disney Princess	April
Bruce Lee: Return of the Legend	April
Golden Sun: The Lost Age	April
Hamtaro: HamHam Heartbreak	April
MLB SlugFest 20-04	April
Ultimate Muscle	April
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	April

Hier wartet eine **regelrechte Offenbarung** auf Fußballfans!

World Soccer
Winning Eleven 6 Final Evolution

Die *FIFA*-Fußballreihe hat, auch wenn es einige nicht wissen, einen sehr starken Konkurrenten. Dieser stammt aus dem Hause Konami und heißt *Pro Evolution Soccer* bzw. in Japan *World Soccer Winning Eleven*. Feierten die Konami-Kicker bereits auf dem guten alten NES ihr Debüt, kommt jetzt, vorerst nur in Japan, die neueste Version – *World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution* – auf den Markt. Das Spiel ist sehr realistisch und bietet demnach einen nicht ganz so einfachen Einstieg wie die Konkurrenz.

MODUSVIELFALT

Zur Auswahl stehen fünf Spielmodi. Bei einem Freundschaftsspiel können sich gleich bis zu vier Freunde das Leder mit etlichen Nationalmannschaften um die Ohren hauen. Im Ligamodus kann man entweder eine halbe oder ganze Saison spielen. Im Trainingslager warten einige spezielle Aufgaben darauf, von euch gemeistert zu werden. Dribbelt zum Beispiel im Spurt mit dem Ball durch aufgestellte Hütchen, ohne sie dabei zu berühren und umzustoßen. Das Training ist für *Pro Evolution*-Neulinge absolut zu empfehlen, da sich die Spielbarkeit doch merklich von der Konkurrenz unterscheidet. Seid ihr erst einmal mit der Steuerung warm geworden, erwarten euch lange Nächte, in denen ihr das runde Leder über den Platz bolzt. Das Hervorstechende an diesem Ausnahmetitel ist nicht die Modusvielfalt oder die Originalspieler, sondern das perfekt vermittelte Spielgefühl. Die Entwickler haben der Simulation eine sehr realistische Ballphysik spendiert, die in keiner Situation für Verwirrung sorgt. Egal bei welchen Witterungsverhältnissen (lassen sich übrigens nach euren Wünschen einstellen) ihr auch spielt, der Ball verhält sich immer wie beim richtigen Kick. Dieser überragende Grad an Realismus wird auch durch die sehr gute Kollisionsabfrage vermittelt.

WIE LÄUFT'S DENN HEUTE?

Jede Phase des Spiels unterliegt dabei verschiedenen Faktoren, die ihr zum Teil selber manipulieren oder aber auch dem Zufall überlassen könnt. Je nach Tagesform der Spieler haben diese entweder eine überragende Ballkontrolle oder Schussstärke. Auf der anderen Seite kann es aber auch passieren, dass die Spieler überhaupt nicht in die Gänge kommen und ihnen ungeschickte Fehler bei Pässen unterlaufen oder sie Schwächen in den zahlreichen Zweikämpfen zeigen. Taktische Einstellungen sind mindestens genauso wichtig wie die Form der Spieler. Dank der sehr guten künstlichen Intelligenz der Spieler können auch Anfänger Erfolgserlebnisse verzeichnen. Auch bei den Standardeinstellungen agieren die Fußballer intelligent und machen zum Beispiel Räume eng oder nehmen den Stürmer in Manndeckung. Das sehr gute

Spielgefühl ist aber nicht nur ein Resultat der überragenden Spielbarkeit. Unterstützt wird das temporeiche Gekicke auch von den hervorragenden Animationen. Stürze bei verlorenen Kopfballduellen, tollpatschige Ballverluste, jede Menge Schuss- und Passbewegungen oder tolle Faulsequenzen sind nur einige Beispiele für die genial dargestellten Bewegungsabläufe der Spieler.

TOLLE FANGEMEINDE

Wichtig für ein Fußballspiel sind natürlich auch die Zuschauer, die mit imposanten Sprechchören und emotionalen Pfeifkonzerten für die richtige Stadionatmosphäre sorgen. Die Stadien sind realen Vorbildern nachempfunden und unterscheiden sich neben dem optischen Erscheinungsbild auch in der Rasenbeschaffenheit. Leider konnten die Entwickler aus lizenzrechtlichen Gründen nicht alle Original-Teams und -Namen, verwenden. Dem Spielspaß tut das allerdings keinen Abbruch. Jeder Fußballfan wird von *World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution* begeistert sein. Einzige Wermutstropfen sind gelegentlich merkwürdige Schiedsrichterentscheidungen und die sprachliche Barriere. Voll gestopft mit japanischen Schriftzeichen, gestaltet sich die Navigation durch die Menüs doch recht mühsam. Dennoch bleibt zu hoffen, dass dieses Meisterwerk auch bald in Deutschland erhältlich sein wird.

UDO CRNJAK

INFO SPIELMODI

Fußballerherz, was brauchst du mehr?

Gestaltet euer ganz persönliches Fußballspiel.

Neben der Spielbarkeit machen es vor allem die umfangreichen Spielmodi zu einem Muss für jeden Konsolenkicker. In jedem der fünf Spielmodi könnt ihr nochmals diverse Einstellungen wie Stadionwahl, Zuschauerverhalten, Spieltaktik und -aufstellung vornehmen. Im Folgenden zeigen wir euch eine kleine Zusammenfassung.

FREUNDSCHAFTSSPIEL Bestreitet ein Spiel mit Nationalmannschaften und tretet wahlweise gegen drei menschliche Gegner an. Perfekt für ausladende Zockerabende.

LIGAMODUS Entscheidet euch für eine Nationalmannschaft und kickt euch entweder durch eine halbe oder eine ganze Saison.

POKALMODUS Hier habt ihr die Auswahl aus sechs verschiedenen Pokalrunden: internationaler, europäischer, amerikanischer, afrikanischer, asiatischer und Konami-Pokal.

MEISTERLIGAMODUS Zu Beginn habt ihr hier nur ein Standard-Clubteam zur Verfügung, mit dem ihr eine Liga bestreitet. Mit Punkten aus gewonnenen Partien könnt ihr Spieler aus anderen Clubs oder Nationalmannschaften zusammenkaufen.

TRAININGSMODUS Macht euch im freien Training für kommende Spiele fit. Die speziellen Trainingsaufgaben bieten euch außerdem die Möglichkeit, alle Fähigkeiten der Spieler zu trainieren. Egal ob Freistoß, Dribbeln oder Elfmeterschießen.

ZIELSCHEIBE Das Training macht euch fit für die Spiele.

EINFÜHRUNG Mit den vielen Modi könnt ihr euch lange beschäftigen.

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
kickt Tag und Nacht.

Bei diesem Ausnahmetitel bleibt mir nur eines zu sagen. Wow! Unglaublich tolle Spieldynamik, super Animationen, ungeschlagene Atmosphäre und die bemerkenswerte Spielbarkeit katapultieren diese Fußballperle an die Spitze und machen es jetzt schon zu einem Klassiker. Leider ist bisher noch völlig unklar, ob es dieses Meisterwerk auch nach Europa schaffen wird. Lasset uns beten und hoffen.

IMPORT-TEST

WINNING ELEVEN 6 FE

Genre:	Fußball
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Tokyo
Speichern:	163 Blöcke
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.konamityo.com/we/**

Spieler **1-4**	Sprache **Japanisch**
Europa-Termin **Nicht bekannt**	Störfaktor Sprache **Hoch**

- ⊕ Super Spielbarkeit
- ⊕ Tolle Grafik
- ⊕ Umwerfende Atmosphäre
- ⊖ Ab und an Fehler der Unparteiischen

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
84%	82%	**92%**	90%

IMPORT JAPAN

„Ein wahres Meisterwerk! Das beste Fußballspiel aller Zeiten lässt kaum Wünsche offen."

EIGENKREATION Ihr könnt auch eigene Spieler kreieren.

WIEDERHOLUNG Nach jedem Tor könnt ihr den Treffer noch einmal aus jedem Blickwinkel genießen.

FEHLENTSCHEIDUNG Hier hat der Schiri Abseits gepfiffen, obwohl es gar keins war. Verbesserungswürdig.

ARCHITEKTUR Jedes Stadion wurde einem realen Vorbild nachempfunden und hat einen anderen Rasen.

HARDWARE

Action Replay

CHEAT-ZUBEHÖR **Die ultimative Hilfe für verzweifelte Spieler.**

1. SPITZE Damit könnt ihr ab sofort auf massenweise Cheats zugreifen und sogar importierte Spiele zocken. 2. SUPER EINFACH Diese Karte muss lediglich in Slot B des GameCube eingesteckt werden. 3. NUR NOCH ... die Action-Replay-Disk einlegen und schon kann aus der angegebenen Liste ein Spiel ausgewählt werden. 4. PRAKTISCH Weitere Cheats können in Eigenregie dazugefügt werden.

Das neue Schummelmodul ist da! Wenn ihr bei einem Spiel mal nicht weiterkommt oder einfach nur von Anfang an wie ein Berserker durch die Levels brechen wollt, dann ist das Action Replay von BigBen genau das Richtige für euch! Für PAL-Spiele sind bereits über 1.000 Codes vorinstalliert. Welche Spiele genau unterstützt werden, haben wir in einem Extra-Kasten für euch zusammengefasst. Durch unendlich viel Energie, Munition oder Zeit könnt ihr nun eure Siegeschancen enorm steigern. Das Beste daran: Ein Freeloader ist ebenfalls mit im Paket enthalten! Die Installation ist kinderleicht: Ihr müsst nur die Action-Replay-Steckkarte in Slot B eures GameCube stecken und die beiliegende Disk einlegen. Nachdem man die jeweilige Landeskennung angegeben hat, kann aus einer vorgegebenen Liste ein Spiel ausgewählt werden. Ob ihr lediglich den Freeloader verwenden wollt oder auch auf die Cheats zurückgreifen möchtet, bleibt euch überlassen. Praktisch ist vor allem die Möglichkeit, selbst noch eigene Cheats hinzufügen zu können. **(ks)**

TEST

ACTION REPLAY

Hersteller:	BigBen
Typ:	Cheat-Zubehör
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

GESAMTWERTUNG

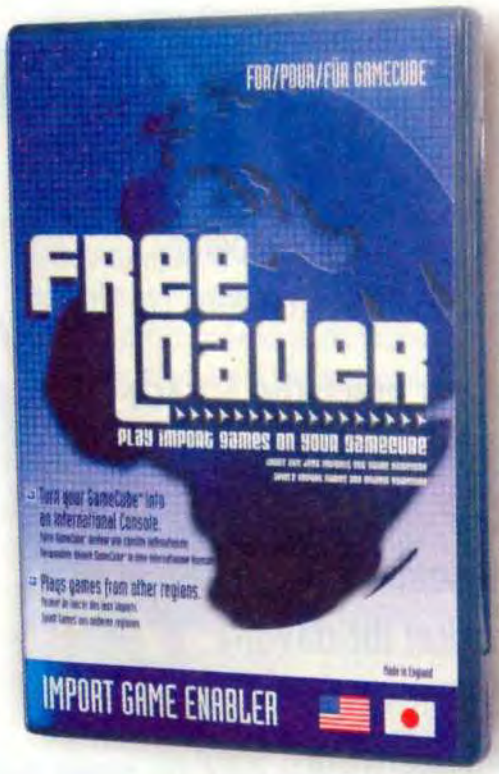
SEHR GUT

INFO INTEGRIERTE PAL-CHEATS

Freeloader

BOOT-DISK **Importspiele auf dem PAL-GameCube.**

Wir wagten schon gar nicht mehr auf die Erscheinung dieses Zubehörteiles zu hoffen … Aber: Der Frust hat ab sofort ein Ende! Er ist endlich da! Mit dem Freeloader könnt ihr Importspiele aus den USA und Japan auf eurem PAL-GameCube zocken. Dabei müsst ihr einfach vor dem Starten des jeweiligen Importspiels die Freeloader-Disk in den GameCube legen. Bei uns liefen sämtliche getesteten Spiele ausnahmslos. Aber Vorsicht: Wenn ihr euch einen Freeloader zulegt, solltet ihr auf jeden Fall darauf achten, dass es sich um die aktuelle Version 1.06 handelt, da im Internet manchmal noch die veraltete Version 1.04 angeboten wird. Um auf Nummer Sicher zu gehen, solltet ihr die CD lieber im normalen Handel kaufen. Eines solltet ihr vor dem ersten Gebrauch allerdings bedenken: Beim Starten eines amerikanischen oder japanischen Spiels ist, abhängig vom Fabrikat, eine Formatierung der Memory Card notwendig, was die Löschung alter Spielstän- de zur Folge hat. Daher ist es ratsam, für beide Versionen jeweils eine extra Speicherkarte zu verwenden. **(ks)**



TIERISCH EINFACH Nur die Boot-Disk einlegen und kurz darauf werdet ihr dazu aufgefordert, diese mit eurem Importspiel auszutauschen.

TEST

FREELOADER

Hersteller:	Dattel
Typ:	Boot-Disk
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 30,-

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

INFO **HARDWARE-NEWS**

Freeloader – ein Traum?

Kerstin Springer

Es wurde auch wirklich langsam Zeit! Noch bis vor kurzem war es leider nicht möglich, amerikanische oder japanische Versionen auf dem PAL-GameCube zu spielen. Aber: Was lange währt, wird endlich gut. Der aktuelle Freeloader funktionierte jedenfalls bei den von uns getesteten Spielen einwandfrei. Ob das allerdings auch in Zukunft so sein wird oder ob die Spiele-Industrie wieder mal einen Weg finden wird, den Freeloader auszuhebeln, bleibt abzuwarten. Durch das gleichzeitige Erscheinen des neuen Action Replays wird man zumindest für die extrem lange und nervige Wartezeit ein kleines Bisschen entschädigt. Die Anzahl der bereits integrierten Cheats kann sich auf jeden Fall sehen lassen.

INFO **GAMECUBE-TASCHEN**

Outdoor-Bags

GameCube inklusive Controller, GBA, Netzteile, Memory Cards und diverse Spiele transportgerecht zu verstauen, kann oft etwas problematisch werden. Diese zwei praktischen Outdoor-Bags von BigBen sind dafür hervorragend geeignet.

Deluxe Carrier

Die GameCube-Umhängetasche ist extrem klein und handlich, bietet aber genügend Platz für GameCube, Cinch-Kabel und Netzteil. Wenn ihr aber noch zwei Controller oder Spiele mitnehmen möchtet, wird's eng. Um sein ganzes Equipment zu verstauen, sollte man lieber ein paar Euro mehr investieren.

HERSTELLER:	BigBen
TYP:	Outdoor-Bag
TERMIN:	Erhältlich
PREIS:	Ca. € 30,-
DESIGN:	Sehr gut
VERARBEITUNG:	Sehr gut
STAURAUM:	OK
GESAMTWERTUNG:	OK

Console Carrier

Der Rucksack schnitt beim „Packtest" um einiges besser ab. Außer dem GameCube finden noch bis zu vier Controller, Netzeil, Cinch-Kabel, sowie diverse Spiele Platz darin. Wie auch der Deluxe Carrier besitzt er eine wasserabweisende Beschichtung, die Wind und Wetter stand hält.

HERSTELLER:	BigBen
TYP:	Outdoor-Bag
TERMIN:	Erhältlich
PREIS:	Ca. € 40,-
DESIGN:	Sehr gut
VERARBEITUNG:	Sehr gut
STAURAUM:	Sehr gut
GESAMTWERTUNG:	Sehr gut

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 9000	Brooklyn	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	Ca. € 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Memory Card 64 MB	BigBen	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Diskussionsrunde

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gebeten, uns eure Meinung zu folgenden Themen mitzuteilen:

1. Starfox Adventures bietet nur englische Sprachausgabe. Wollt ihr lieber Original-Stimmen oder eine deutsche Sprachausgabe?
2. USK-Angaben sind laut neuem Jugendschutzgesetz bindend. Was haltet ihr davon?
3. Das Design des GBA SP: Billiges Klapphandy oder geniales Meisterwerk?

Hier sind eure Antworten!

OKAY? Starfox Adventures bot eine fantastische englische Sprachausgabe.

Hallo liebes N-ZONE-Team!
1. Ich finde es besser, wenn man in Starfox Adventures die Figuren mit deutscher Sprache synchronisiert, weil man sich sonst nur auf die nervigen Untertitel konzentrieren muss und dabei die schönen Bilder verpasst!
2. Deutsche Bürokratie! Ich finde es Unsinn, dass man die Spiele mit USK- Angaben versetzt. Wenn man sie haben will, bekommt man sie sowieso – von Freunden zum Beispiel.
3. Ich finde das Design von dem neuen GBA ein bisschen zu schlicht. Es fehlt einfach der Pep in der ganzen Sache. Aber ich finde es gut, dass er so schön klein ist, wenn man ihn zusammenklappt, er verschwindet in jeder Hosentasche.

HANNES ENGELLAGE

Hi!
1. Es kommt auf das Spiel an: Wenn es ein Rollenspiel ist, dann ist deutsche Sprachausgabe doch sehr nützlich. Bei anderen Genres ist mir das mehr oder weniger egal. Bei Rogue Leader habe ich sogar eine Option zum Umstellen der Sprache vermisst, da die englische Sprachausgabe bei Rogue Leader genial ist. Bei Tony Hawk's Pro Skater 4 war die englische Sprachausgabe genial, da es die echten Stimmen der Skater waren.
2. Davon halte ich wenig. Die meisten Spiele sind hier in Deutschland „totgeschnitten". Und dann sind jetzt auch noch USK-Angaben bindend. Natürlich ist es nicht in Ordnung, wenn Spiele wie Mortal Kombat: Deadly Alliance an 12-Jährige verkauft werden, trotzdem wird hier in Deutschland gnadenlos übertrieben. In Spanien oder Frankreich sind alle hier indizierten Titel frei erhältlich, manche sogar ab 16. Trotzdem sollte jeder wissen, wo seine persönlichen Grenzen liegen, ich persönlich mag Spiele mit zu viel „gore" einfach nicht, ich finde so was pervers.
3. Es ist genial von Nintendo zu versuchen, vom Kiddy-Image wegzukommen, und das neue Design ist auch äußerst edel. Trotzdem ist der Preis für die paar Upgrades einfach zu hoch. Ich muss sogar zugeben, dass mir das Design vom alten GBA sogar besser gefallen hat, es war einfach genialer.

FELIX KRIEGER

„Ich werde mir den GBA SP nicht kaufen, beim Design fehlt einfach der Pep!"

Moin N-ZONE-Team!
1. Mir ist es eigentlich egal, ob das Spiel eine deutsche oder englische Sprachausgabe hat. Bei Starfox Adventures fand ich die englische Sprachausgabe aber passend. Allerdings finde ich Sprachausgabe insgesamt notwendig. Ich finde echt schade, dass Zelda – The Wind Waker keine Sprachausgabe hat.
2. Bis jetzt habe ich noch kein GameCube-Spiel, das ab 16 oder 18 Jahren ist, da ich erst 14 bin. Metroid Prime werde ich mir aber kaufen, es ist zwar ein Ego-Shooter, aber trotzdem schon ab 12 Jahren freigegeben.
3. Ich finde das Design des Game Boy Advance SP sehr gut. Es ist besser, dass er wieder hochkant zu bedienen ist wie die anderen Game Boys. Ich werde mir den GBA SP aber nicht kaufen. Vielmehr habe ich gerade erst meinen alten GBA verkauft, da die Game-Boy-Spiele meiner Meinung nach viel zu teuer sind.

EUER LESER SIMON

„Bei Filmen ist die USK schon lange Standard, warum dann nicht auch für Spiele?“

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
1. Da in der heutigen Zeit viel mehr mit englischen Wörtern umgegangen wird, finde ich, dass Starfox Adventures so bleiben sollte, wie es ist. Da kann man auch gleich noch ein bisschen was für seine Bildung tun.
2. Mir ist es im Grunde genommen gleich, ob die USK die Spiele prüft. Jeder sollte selbst entscheiden, ob er für solche Spiele reif genug ist. Aber seien wir doch mal ehrlich, von einer halben Stunde Half-Life (deutsche Version) ist doch wirklich noch keiner zum Amokläufer geworden!
3. Der neue Game Boy Advance SP: Einige Leute sagen ja, er sei von der Bedienung her nicht so toll, da er wie beim alten Game Boy wieder hochkant designt ist. Ich finde ihn aber sehr toll, gerade wegen dem Bildschirmschutz und dem Licht. Es ist nur schade, dass er sonst keine technischen Verbesserungen zum alten GBA hat. Trotzdem ist er eher ein geniales Meisterwerk als ein billiges Klapphandy!

EUER TOM

Guten Tag, meine sehr geehrten Damen und Herren vom N-ZONE-Team!
1. Also mir persönlich ist es Bratwurst, ob meine Helden Englisch, Deutsch oder Spanisch labern. Solange die Sprachausgabe stimmungsvoll ist, kann's mir doch egal sein! Aber Untertitel sind Pflicht! Ich will's ja auch verstehen, ne?!
2. Wer glaubt, dass die USK-Angaben bindend sind, lebt doch hinterm Jupiter! Z. B. gehe ich so locker in den Media-Markt und da fällt mir Eternal Darkness in die Augen! 50 €! Hmm, die hab ich doch mit! Also hab ich mir's einfach gekauft. Denkt ihr wirklich, da fragt einer nach dem Alter? Nein! Weiter: Medal of Honor für PC. Ab 18? Ach, na ja probieren kann man's! Wieder durchgekommen! Außerdem denke ich, dass die Genossen da draußen gut zwischen Realität und Wirklichkeit unterscheiden können! (Anmerkung der Redaktion: Das neue Jugendschutzgesetz mit bindenden USK-Angaben tritt ab 1. April in Kraft)
3. Ich denke, dass der Special Edition Game Boy total geil aussieht! Trotzdem werde ich ihn mir nicht holen, weil Nintendo damit so spät rausgerückt ist, dass man jetzt nicht mal mehr das Geld für ihn sparen kann! Außerdem besitze ich den alten Advance und der ist ja vom Technischen her das Gleiche wie der SP! Also macht's gut, ihr Redaktions-Hengste!

MUELLERCATS

„Mir ist es Bratwurst, ob meine Helden Englisch, Deutsch oder Spanisch labern!“

Hi N-ZONE-Team!
1. Ich bin wirklich sehr zufrieden mit der englischen Sprachausgabe. Ich möchte keine verhunzte deutsche Übersetzung mit schlechten Synchronsprechern. Für mich ist das aber sowieso überhaupt kein Problem, da ich Englisch verstehen kann.
2. Ich finde, man sollte sich an die USK halten. Ich hab zwar auch schon Bond gespielt, obwohl ich noch gar nicht alt genug bin. Aber ich finde es nicht gut, wenn jemand einfach in ein Geschäft spazieren kann und Spiele ab 18 einfach so kaufen kann, obwohl er noch nicht 18 Jahre alt ist.
3. Das Design des GBA SP find ich gelungen. Sieht schon irgendwie „cool“ aus.

TOBI FELLER

Hi!
1. Eigentlich kann ich es nur begrüßen, dass viele Spiele hierzulande in der englischen Originalfassung erscheinen, da in etlichen Lokalisationen teils schwerwiegende Übersetzungsfehler enthalten sind, die dafür sorgen, dass die Witze untergehen.
2. Bei Filmen schon lange Standard, warum dann auch nicht für Spiele? Bindene USK-Angaben helfen szeneunkundigen Eltern, die Spiele ihrer Kids besser im Überblick zu behalten. Jugendschutz muss halt sein, denn Resident Evil hat definitiv nix in den Händen Jüngerer zu suchen.
3. Das neue Design dürfte bestimmt Leute ansprechen, die den alten GBA für Kinderspielzeug hielten.

MANUEL GRUNDMANN

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „Verbesserungsvorschläge für Nintendo“:

Master_Cube — Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 20.06.02
Gepostet: 23.02.03 19:50

Da der Cube sich nicht zurzeit besonders gut verkauft würd ich gern mal ein Paar Verbesserungsvorschläge für die Verkaufszahlen hören. Meiner Meinung nach sind die grössten Probleme dass Nintendo viel zu wenig Werbung macht. Ich habe z.B. glück wenn ich ein Gamecube Werbung in der ganzen Woche sehe, und auch nur dann wenn ich ganz viel RTL2 schaue. Anfangs gab es noch einigermaßen ordentliche Werbung für GC. Aber immer nur wird der liliane GC gezeigt was viele Idioten die überhaupt nichts von Konsolen Verstehen abschrecken könnte um sich ein PS2 oder ein XB zu kaufen. Der andere Grosse Fehler ist meiner Meinung nach dass Nintendo den Weihnachtsgeschäft verpennt hat. Der GC Mario bundle hat doch 240 euro gekostet. Aber wenn einer der überhaupt nichts davon versteht herkommt und zwischen einer XB für 250 euro mit 2 Spiele Gratis und einer GC mit nur ein Spiel Gratis entscheiden muss wird er den XB kaufen. Schreibt mal euer Meinung dazu rein.

11_Konsolero — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 09.09.02
Gepostet: 25.02.03 00:26

Glaubt ihr echt das Werbung alles ist? Sorry wenn ich einigen damit auf die Füße trete aber ihr tut mir leid mit dieser Meinung. Glaubt ihr wirklich mal so als Beispiel, irgend ein Autohersteller bringt den Trabbi wieder auf dem Markt original wie zu alten DDRzeiten (an die jüngeren Zocker von euch, Deutschland war mal in 2 Teile aufgeteilt) glaubt ihr wirklich das ein großes Werbebudget die alte "Pappe" zu bestverkauften Auto macht???? Überdenkt mal eure MEinung.

Was mich persönlich am Cube stört ist daß er nicht mit anderen Cubes verlinkt werden kann wie zb die PS2 und die Box. Damit ließe sich so manche Splitsceenorgie vermeiden und Spiele wie Timesplitter und co würden auf dem Cub mehr fun bringen, wegen der besseren Sicht,

Zum anderen sehe ich ein bissl schwarz mit NINTENDOS Onlineplänen, wo der Firmenname Programm ist und "alles dem Schicksal überlassen wird" Für jedes Spiel blechen, keine netten Gadgets wie Tastertur (zur Zeit) oder Mikrofon. Microsoft macht es da sicherlich besser.

Spiele und Leistung der Konsole sind in Ordnung, das heist eventuell ein ausgewogeneres Spielesangebot. Es gibt nicht annähernd so viele Rollenspiele/ActionAdventures wie Rennspiele.

liam11 — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 02.02.03
Gepostet: 23.02.03 20:03

Ein DVD Player in der Konsole wär nicht schlecht.
Und bessere Leistunsfähigkeiten fehlen.Das ist der einzige Grund warum X-box gekauft wird.
Bei den Spielen kann man nichts verbessern.

Adrius — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 15.08.02
Gepostet: 23.02.03 20:06

Ja bin derselben Meinung. Aber die Entwickler sollten sich mal anstrengen (die 3rd Party Entwickler).
Aus dem Cube kann man mehr rausholen!
Und ein Vorschlag an Nintendo: Macht nicht so viele gute Titel! Die anderen Teams verlieren dann den Mut Games für den Cube zu entwickeln!

Papara — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 25.02.03
Gepostet: 25.02.03 10:10

1. Das Mario-Pak + ein Nintendo-Spiel nach Wahl sollte nur 199,- kosten.
2. Es sollte eine 59Blöcke große Mem-Card beiliegen(die müssen eh weg da jetzt eine größere erhältlich ist und die alten im Lager nur Platz wegnehmen)
3. Um das ewige gelästere wegen des fehlenden DVD-players und Audio-CD-players einzustampfen, müsste Nintendo oder ein Drittherstehller eine Art Mediaplayer veröffentlichen mit dem man MP3-,oggvorbis-,divX-,Xvid-files und mini-AudioCD´S abspielen kann. Wenn es eine möglichkeit geben würde cd-r´s wie beim Dreamcast starten zu können würde ich mich dransetzten.
4. Müsste man deutlich mehr Werbung machen aber nur für bestimmte Spiele wie die Resi-Reihe,ED,Metroid,Zelda . Zum einen um das Kiddie-Image loszuwerden und zum anderen das Potenzial der Konsole zu zeigen.
TIPS FÜR DIE ZUKUNFT:
1. Der Nachfolger muss auf größere Disc`s zugreifen, allerdings wieder Toploader damit man die alten GC-Disc`s verwenden kann.
2. Da wär auch schon das nächste Stichwort: Abwärtskompatibilität!
3. Um den Einführungspreis gering zu halten sollte man wie beim GC auf Multimedia-Schnickschnack verzichten, allerdings dem Käufer die Option lassen durch Erweiterung diese Funktionen ähnlich wie bei der XBOX nachukaufen.

Link_of_Hyrule — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 10.03.02
Gepostet: 25.02.03 15:52

Also Ich würde Nintendo als Tipp für die Zunkunft folgendes sagen:
- Der Nachfolger müsste zum einen abwärtskompatibel mit GameCube sein
- Er müsste Discs in DVD-Größe verwenden (BlueRay 50 GB Speicher !)
- Aggressive Werbung mit Metroid, Zelda & Action/Horror-Games
- Mario nicht als absolutes Nintendo Maskottchen darstellen, sondern Samus & Link in den Vordergrund rücken!

derkrankekroete — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 19.11.02
Gepostet: 25.02.03 19:11

längere werbung billige controler und vor allem noch mehr nintendo only for spiele!!!!!!!!! mit kirby ,wario,fox,donkeykong,mario,yoshi usw

sessecube — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 29.01.03
Gepostet: 25.02.03 19:47

ich finde nintendo sollte mehr kracher wie zelda rausbringen. sie sooltten auch nicht zu viel geld in werbung stecken. das hebt zwar die verkaufszahlen aber mir ist es wichtiger dass sie das geld in die spieleproduktion stecken. mir ist es wichtiger dass es gute spiele gibt als das der gamecube die meistverkaufte konsole ist

MasterNick2k3 — AW: Verbesserungsvorschläge für Nintendo.
Rang: ▲
Angemeldet seit: 13.02.03
Gepostet: 25.02.03 19:57

"...Und das nur, wenn JEDER das Spiel kaufen würde, was definitv nicht der Fall sein wird. .."
@Popup_Hasser
Stimmt, du hast sicher recht. Es werden sich sicher nicht nur alle Cubebesitzer MP kaufen, sondern noch 1000de andere einen Cubewegen MP dazu. Muhahahaha
Nein im ernst: Ich glaube auch, dass die 5mio€ für Europa sind
Ach zum Thema: -dvd player
-abwertskompatibel zu GC
-früher als andere Konsolen launchen
-atraktives Onlineangebot

PS: das gilt für den nachfolger, nicht das sich jemand wundert

TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

Aktenzeichen

Hallo N-ZONE-Team!
Im Heft 02/03 wurde in der Vorschau zu Heft 03/03 der Test zum Spiel *Vexx* angekündigt. Im Heft 03/03 ist von *Vexx* nichts zu finden. Noch nicht einmal eine Erklärung, warum der Test nicht im Heft enthalten ist. In der Vorschau zum Heft 04/03 auch Fehlanzeige! Aber siehe da, in der Liste der GC-Veröffentlichungen kommt *Vexx* Anfang März auf den Markt. Das nenne ich aktuell. Spiel auf dem Markt und mindestens zwei Monate später schon der Test zum Spiel. Was ist denn los?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, GUERTZ

N-ZONE: *Leider ist es uns nicht immer möglich, ein bereits angekündigtes Spiel zu testen. Die Gründe hierfür liegen in plötzlichen Terminverschiebungen oder darin, dass der Hersteller uns nicht rechtzeitig ein Testexemplar schicken konnte. Im Fall von Vexx kam beides zusammen. Aber in dieser Ausgabe können wir euch auf S. 46 endlich einen Test zu Acclaims Jump & Run präsentieren.*

RPG-Fragen

Hey N-ZONE-Team!
Ich LIEBE eure Zeitschrift und verschlinge jede Ausgabe!
Nun aber zu meinen Fragen:
1. Was ist mit *Golden Sun 2* passiert? Es ist irgendwie verschwunden!
2. Wird es *Morrowind* für den GameCube geben?
3. Ich will Ahmet wieder!!!!
4. Lohnt es sich für GBA-Besitzer, einen GBA SP zu kaufen?
Das war's auch schon! Ciao!

EUER TREUER LESER ROMAN

N-ZONE: *1. Wir können auch nicht so ganz nachvollziehen, warum Nintendo so lange braucht, um Golden Sun 2 auf den europäischen Markt zu bringen. In Japan ist der Titel schon seit einem Dreivierteljahr erhältlich. Allerdings ist Golden Sun 2 nicht gänzlich verschwunden. Hierzulande soll das Spiel im 3. Quartal 2003 erscheinen.*
2. Zurzeit gibt es keine Pläne, Morrowind auch für den GameCube umzusetzen.
3. Kauf dir die PC Action ;-)
4. Diese Frage ist nicht ganz einfach zu beantworten. Dank der neuen Beleuchtung kann man beim GBA SP definitiv wesentlich besser spielen. Vor allem an dunklen Orten oder Plätzen mit schlechten Lichtverhältnissen. Allerdings wird dadurch kein Spiel besser aussehen, denn die Prozessoren des neuen GBA sind ganz die alten. Ob sich jemand also einen neuen GBA zulegt, muss jeder mit sich selbst und seinem Geldbeutel vereinbaren.

Duke Nukem?

Hallo N-ZONE!
Ich habe ein paar Fragen. Hoffentlich beantwortet ihr sie mir.
1. Den Nachfolger des GameCube habt ihr ja schon angekündigt. Wann wird er rauskommen?
2. Ich warte schon sehnlichst auf den Ego-Shooter *Duke Nukem Forever*. Wisst ihr vielleicht, wann er rauskommt?
3. Ich bin noch am Überlegen, ob ich mir den neuen GBA SP kaufen werde, ich würde gerne mal wissen, was für Spiele für ihn rauskommen werden und wie sie aussehen werden?
4. Ich habe gehört, dass schon ein Nachfolger von *Metroid Prime* in Arbeit ist. Stimmt das? Hoffentlich beantwortet ihr mir meine Fragen, sie gehen mir nicht mehr aus dem Kopf.

EUER LESER DENNIS

N-ZONE: *1. Nintendo hat bekannt gegeben, dass man bereits an einer neuen Hardware werkelt und dass man dieses Mal nicht später als die Konkurrenz auf den Markt kommen wird. Der Grund ist klar: Der Zeitvorsprung der PlayStation 2 gegenüber Nintendo und Microsoft bescherte Sony einen entscheidenden Vorsprung im Kampf um die Marktanteile. Da Sony in Japan bereits 2005 mit einem PS2-Nachfolger auf den Markt kommen möchte, tippen wir auf einen Japan-Release einer neuen Nintendo-Konsole in der zweiten Jahreshälfte 2005. Allerdings bedeutet das für europäische Zocker, dass noch mindestens drei Jahre vergehen, in denen wir uns mit den genialen Spielen für den GameCube vergnügen können.*
2. Die erste Ankündigung von Duke Nukem Forever geht bereits auf das Jahr 1997 zurück, wenn wir uns richtig erinnern. Somit ist Duke Nukem Forever noch länger angekündigt, als es der Freeloader jemals war. Und der ist ja bekanntlich mittlerweile erhältlich. Publisher Take 2 ist sich aber sicher, dass der Titel noch erscheinen wird. Wann es allerdings so weit ist, wird man erst kurz vor der Veröffentlichung bekannt geben.
3. Die Spiele des GBA SP werden nicht besser aussehen als auf dem alten GBA, denn der Grafikchip des GBA SP ist identisch mit dem des alten GBA. Somit wird es keine speziellen GBA-SP-Spiele geben. Lediglich die Sichtverhältnisse sind auf dem GBA SP deutlich besser.
4. Nintendo gab mittlerweile bekannt, dass man einen Nachfolger zu Metroid Prime plane. Das ist aber auch schon alles. Weitere Informationen, einen Release-Termin oder gar Screenshots gibt es nicht. Das fänden wir allerdings auch viel zu früh, Metroid Prime kommt ja gerade erst auf den Markt.

Online-Frust

Hallo Redaktion,
habe soeben eure neueste Ausgabe erhalten und muss schon sagen, dass ich ziemlich schockiert bin!
Ich habe mich natürlich gleich auf den „Nintendos Online-Pläne"-Artikel gestürzt und ich glaub, ich spinne!
Was soll dieser Mist mit den Kreditkarten als Voraussetzung für Online-Gaming? Denken die Leute überhaupt mal nach? Wie viele der Leute aus der GameCube-Zielgruppe (zum Großteil ja wohl jugendlich) verfügen wohl über eine Kreditkarte? Ich (23 Jahre) zumindest nicht und meine Kumpels, die auch einen GC besitzen, ebenfalls nicht. Ich werde mir bestimmt keine Kreditkarte zulegen und kann mir da-

F-ZERO Wann werden wir hierzulande mit Captain Falcon auf die Strecke gehen dürfen?

rüber hinaus nicht vorstellen, dass man das „Problem" nicht anders lösen könnte. Was ist z. B. mit einer Abrechnung über den Telefonanbieter? Oder einem monatlichen Festbetrag, der zu überweisen wäre? Wenn nicht Alternativen bezüglich der Kreditkarte aufkommen, werde ich wohl zu denen gehören, die NIE mit dem GC online zocken. MfG ...

MARCO KRÜGER

N-ZONE: *Wir können den Frust verstehen. Auf Nachfrage sagte man uns, dass es derzeit noch keine zuverlässigen alternativen Lösungen gibt, die Identität und Kreditwürdigkeit zu überprüfen. Man teilte uns aber auch mit, dass intensive Nachforschungen betrieben werden, um andere Lösungen zu finden.*

Unsicher

Hi N-ZONE-Team!
Ich habe ein paar Fragen an euch:
1. Wer ist Amusement Visions?
2. Was ist *Wario Ware* für ein Spiel?
3. Ich habe gehört, dass *Super Mario Advance 4* rauskommen soll. Worum handelt es sich dabei?
4. Ich lese im Internet ständig etwas über *Super Mario 128*. Leider finde ich nichts Genaues über das Spiel. Könnt ihr mir helfen?
5. Kommen *F-Zero* und *Mario Kart* sicher im dritten Quartal raus?
6. Kann man *Wario Ware* mit *Wario World* verbinden?
7. Habt ihr *F-Zero* (GC) schon getestet? Ich hoffe, ihr beantwortet meine Fragen und druckt meinen Leserbrief ab.

EUER LESER SERGEJ SAZONOV

N-ZONE: *1. Amusement Visions ist ein Entwicklungsstudio von Sega. Auf dem GameCube zeichnen sie für Titel wie Super Monkey Ball 1 + 2 sowie Virtua Striker verantwortlich. In diesem Jahr wird F-Zero dazukommen. Auf dem Dreamcast hat Amusement Visions Daytona USA 2001 entwickelt.*
2. Wario Ware ist ein neues Spiel für den GBA, das hierzulande bereits im zweiten Quartal erscheinen soll. Anders als die bisherigen Wario-Spiele stellt Wario Ware kein klassisches Jump & Run dar. Vielmehr wird man die Handlung in über 200 winzigen Mini-Games vorantreiben. Weitere Infos liefern wir euch in einer der kommenden Ausgaben.
3. Leider hält sich Nintendo derzeit noch bedeckt, worum es sich bei Super Mario Advance 4 handelt. Wir hoffen auf das erste komplett neu entwickelte Mario-Abenteuer für den GBA.
4. Glaubt man diversen Gerüchten im Internet, dann handelt es sich um ein völlig neues Mario-Spiel für den GameCube. Ursprünglich handelte es sich bei Mario 128 aber nur um eine Grafikdemo, die die Leistungsfähigkeit des GameCube demonstrieren sollte. Sicher ist auch: Offiziell bestätigt wurde noch kein neuer Mario-Titel für Nintendos Flaggschiff-Konsole. Allerdings werkelt Myiamotos Ideen-Schmiede im Stillen mit Sicherheit bereits eifrig an einem Super-Mario-Sunshine-Nachfolger.
5. Sicher ist bei Nintendo eigentlich nie etwas, außer dass am Ende der Entwicklung meist ziemlich gute Spiele herauskommen. Wir erwarten weitere Infos zu Mario Kart für den GameCube auf der E3. Zu F-Zero können wir euch bereits in dieser Ausgabe ausführliche Infos bieten. Als offiziellen Release-Termin gibt Nintendo für beide Spiele aber in der Tat das dritte/vierte Quartal an. Im Fall von F-Zero erscheint das auch recht realistisch, da der Titel bereits im Frühjahr in Japan erscheint. Fairerweise muss man ebenfalls sagen, dass die zuletzt veröffentlichten Release-Termine zu Top-Hits (Super Mario Sunshine, Eternal Darkness, Starfox Adventures) allesamt eingehalten wurden.
6. Darüber ist noch nichts bekannt. Da Nintendo aber für fast alle hauseigenen Titel diese Möglichkeit anbietet, darf man fest davon ausgehen.
7. Getestet haben wir es noch nicht. Allerdings konnte unser Japan-Korrespondent Warren Harrod den Titel bereits auf der AOU Amusement Expo anspielen. Unsere Eindrücke könnt ihr ab Seite 16 lesen.

Pikmin 2?

Hi N-ZONE-Redaktion!
Euer Magazin ist obercool und die Redaktion ist einfach unschlagbar! Ich habe einige Fragen an euch und hoffe, dass ihr sie einer treuen Leserin beantworten könnt.
1. Wann kommt *Golden Sun 2* denn nun endlich raus? In Japan ist das Spiel schon lange erhältlich!
2. Kommt nun der E-Card-Reader nach Deutschland? Wo kriege ich Karten der NES-Serie her?
3. Ich habe im Netz gelesen, dass *Pikmin 2* auf der E3 vorgestellt werden soll. Angeblich soll auch eine PAL-Fassung von *Animal Crossing* kommen. Stimmt das?
4. Es wird gemunkelt, dass *Mario Kart* eine Online-Unterstützung bietet. Könnt ihr das auf der E3 im Mai bestätigen?
5. Sicherlich werden jetzt viele Leser energisch protestieren, dass *Pokémon Rubin* und *Sapphire* eine niedrigere Wertung als *Gold*, *Silber* oder *Crystal* erhalten haben. Ich finde die Wertung aber gerecht, denn als Poké- und Nintendo-Fan habe ich die japanischen Versionen schon gespielt.
6. Werden die Game-Boy-Advance-SP-Spiele auch auf dem GameCube Game Boy Player spielbar sein?
7. Gibt es einen Nachfolger zu *Super Smash Bros. Melee*?

EURE TREUE LESERIN CRISSY

N-ZONE: *Danke für das Lob!*
1. Golden Sun 2 erscheint nun endlich im 3. Quartal 2003.
2. Der E-Card-Reader wird wohl leider nicht mehr in Deutschland erscheinen. Um an Karten heranzukommen, hilft ein Blick auf die Seite www.amigo-spiele.de.
3. Pikmin 2 wurde mittlerweile ganz offiziell von Nintendo angekündigt. In unseren News erfahrt ihr alle bisherigen Infos zu dem Titel. Auf der E3 werden wir aber hoffentlich auch Hand an eine spielbare Version legen können.
4. Ob wir das im Mai bestätigen können, wissen wir noch nicht ;-) Aber wir gehen davon aus, dass wir auf der E3 weitere Details zu Mario Kart für den GameCube erfahren.
5. Schön, dass du mit unserer Wertung übereinstimmst.
6. Definitiv ja! Bei den GBA-SP-Spielen handelt es sich um ganz normale GBA-Module, die auch auf jedem normalen GBA laufen und somit auch auf dem GameCube Game Boy Player.
7. Dazu ist bislang nichts bekannt. Allerdings stellt Super Smash Bros. Melee das erfolgreichste und beliebteste GameCube-Spiel derzeit dar. Da ist eine Fortsetzung sehr wahrscheinlich.

Online-Fragen

Hallo N-ZONis!
1. Ich wohne in einer Gegend, in der es kein DSL gibt. Kann ich dann trotzdem mit dem GameCube online spielen?
2. Kostet das Online-Spielen nur 10 Euro im Monat oder kommen da noch weitere Kosten hinzu?
3. Ist *Phantasy Star Online* auch offline ein gutes Spiel?

EUER FLORIAN

N-ZONE: *1. Ja, Nintendo hat für solche Fälle den Modem-Adapter entwickelt (zwischen 45 und 50 €). Den Modem-Adapter schließt man einfach an die normale Telefonleitung an und schon kann man online spielen.*
2. Außer den Kosten für die Hunters Licence fallen noch die normalen Telefonkosten an. Wenn ihr mit dem Breitbandadapter online geht, dann sind diese Kosten in eurer DSL-Flatrate schon enthalten. Geht ihr mit dem Modem-Adapter online, dann fallen zusätzlich normale Telefongebühren an.
3. Das Tolle an Phantasy Star Online ist, dass man es auch offline per Splitscreen mit seinen Freunden spielen kann. Wie gut der Titel wirklich ist, könnt ihr ab Seite 38 lesen.

Lesefutter für Konsolenfans!

X-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!
Xbox-Testoffensive: Über 35 Titel im Test, darunter Highlights wie *Panzer Dragoon Orta*, *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Racing Evoluzione* und *Shenmue II*. Außerdem im Heft: Vorschau-Berichte zu *Driver 3*, *Kameo – Elements of Power*, *Indiana Jones*, *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* und *Yager*! Wichtig für Online-Spieler: die große Xbox-Live-Reportage im Heft und auf DVD. Über 4,2 GB DVD-Videomaterial mit Spielszenen der Xbox-Highlights. Ab jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!
In dieser Ausgabe mit 16 Seiten zu *Devil May Cry 2* (Test und Komplettlösung)! Außerdem getestet: *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Rayman 3* und *NBA 2K3* sowie 17 weitere Titel! Weitere Highlights: ausführliche Vorschau-Berichte zu *Enter the Matrix*, *Final Fantasy X-2*, *MotoGP 3*, *Silent Hill 3*, *Tom Clancy's Splinter Cell* sowie die große Reportage über Online-Auktionen. Über 100 Minuten Videomaterial mit echten Spielszenen auf DVD! Ab jetzt im Handel!

CHEATS & CODES

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Für **die neuesten und angesagtesten** Spiele haben wir diesmal für euch tief in die Trickkiste gegriffen. Viel Spaß !!!

Star Wars Bounty Hunter

CHEATCODE KEINE CHANCE GEGEN JANGO FETT.

FILMCHEN Die Zwischensequenzen dürft ihr euch natürlich auch zu Gemüte führen.

FINISH Na, diese Mitteilung schon mal zu Gesicht bekommen?

Alle Kapitel freischalten:
Level 1: SEEHOWTHEYRUN
Level 2: CITYPLANET
Level 3: LOCKDOWN
Level 4: DUGSOPLENTY
Level 5: BANTHAPOODOO
Level 6: MANDALORIANWAY

Alle Missionen freischalten:
Mission 1: BEAST PIT
Mission 2: GIMMEMYJETPACK
Mission 3: CONVEYORAMA
Mission 4: BIGCITYNIGHTS
Mission 5: IEATNERFMEAT
Mission 6: VOTE4TRELL
Mission 7: LOCKUP
Mission 8: WHAT A RIOT
Mission 9: SHAFTED
Mission 10: BIGMOSQUITOS
Mission 11: ONEDEADDUG
Mission 12: WISHIHADMYSHIP
Mission 13: MOSGAMOS
Mission 14: TUSKENS R US
Mission 15: BIG BAD DRAGON
Mission 16: MONTROSSISBAD
Mission 17: VOSAISBADDER
Mission 18: JANGOISBADDEST

Ein knallhartes Ballerspiel von Electronic Arts erwartet euch hier. Wenn ihr in die Rolle von Jango Fett schlüpft, werdet ihr merken, dass dieses Spiel wirklich einen ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad aufweist. Solltet ihr in einem bestimmten Kapitel oder einer Mission mal nicht weiterkommen, dann greift doch einfach auf die nachfolgenden Cheats zurück, die im Optionsmenü unter „Code-Setup“einzugeben sind.

Alle Concept Arts freischalten: ARTISTS ROCK
Alle TCG Cards freischalten: GO FISH

DAS LETZTE GEFECHT Macht euch auf in den Endkampf.

Whirl Tour

CHEATCODE **Mehr Levels, Roller, Charaktere, Bonus-Levels.**

Beschäftigt euch gerade das mysteriöse Verschwinden der Band? Na ja, zugegeben, die Story ist ziemlich abgehoben ... Nichtsdestotrotz hat dieses Funsportspiel seinen Reiz und Mehrspielerspaß ist auch noch geboten. Um noch mehr Freiraum für waghalsige Sprünge zu erlangen, haben wir euch einige Cheats zusammengestellt. Die nachfolgenden Tastenkombinationen müssen im Pausenmenü eingegeben werden. Wenn ihr das Spiel danach neu startet, kann's losgehen.

Alle normalen Levels freischalten: B, B, B, L, →, ↓, Y, ↑, ←, X, B, ↓, ↑, R, L, ↓, ↓
Alle Bonus-Levels freischalten: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, X, Y
Alle Rennen freischalten: B, Y, X, B, L, X, R, Y, L, X, R, B
Alle Charaktere freischalten (schaltet auch gleichzeitig alle Levels frei):
Y, B, X, Y, ↓, →, ↑, →, L, L, →, →, ↓, ↑, R, X, ←, B, B, ↓
Alle Roller freischalten: B, L, B, R, B, Y, B, X, B, L
Alle aktuellen Ziele erreichen: X, X, B, X, X, Y, X, X, L, R
Im Menü „Extras" alles freischalten: ←, →, L, L, ↓, ↑, ←, ↓, X, X, Y, →, R

Blood Omen 2

CHEATCODE **Bessere Bewaffnung für Kain.**

Kain ist wieder da und abermals hat er natürlich ein unstillbares Verlangen nach Blut. Um mit diesem waschechten Vampir auf eine noch ergiebigere Jagd nach dem roten Lebenssaft gehen zu können, solltet ihr vielleicht gleich mit diesem Trick starten. Dagegen sind Kains Opfer noch schneller macht- und vor allem blutlos. Sein Schwert Soul Reaver und die eiserne Rüstung sind vor Spielbeginn im Hauptmenü freizuschalten. Nach korrekter Eingabe wird die Tastenkombination bestätigt.

Soul Reaver & Iron Armor:
Z, R, L, B, X, Y

INFO CHEATREGISTER

Hier findet ihr das Cheatregister mit allen GameCube- und Game-Boy-Advance-Cheats, die in den letzten Ausgaben veröffentlicht wurden.

GameCube:

Aggressive Inline	12/2002
Batman: Vengeance	03 + 05/2002
Beach Spikers	10/2002
BMX XXX	03/2003
Cel Damage	05/2002
Crazy Taxi	09/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Die Hard Vendetta	02/2003
Driven	10/2002
Extreme-G 3	02 + 03 + 09/2002
Freekstyle	11/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath Supercross World	08/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
Medal of Honor: Frontline	03/2003
Mortal Kombat	03/2003
MX Superfly	11/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Pro Rally	01/2003
Rocky	02/2003
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	02/2003
Sega Soccer Slam	06 + 10/2002
Smuggler's Run: Warzones	11/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
SSX Tricky	09 + 10/2002
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	02/2003
Star Wars: Rogue Squadron II	01 + 05 + 07 + 08/2002
Star Wars: The Clone Wars	01/2003
Super Mario Sunshine	10/2002
Super Smash Bros. Melee	02 + 06 + 09/2002
The Simpsons: Road Rage	02 + 05/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 3	01 + 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/2003
Turok Evolution	12/2002
Wave Race: Blue Storm	01 + 06 + 09/2002

Game Boy Advance:

Aggressive Inline	11/2002
Alienators	03/2002
ANTZ Extreme Racing	01/2003
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
Castlevania Harmony of Dissonance	02/2003
Contra Advance: The Alien Wars Ex	03/2003
CT Special Forces	10/2002
Dark Arena	04 + 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Disney's Lilo & Stitch	10/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
Duke Nukem Advance	11/2002
Earthworm Jim	02/2003
Ecks vs. Sever	03/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
F-14 Tomcat	08/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
Frogger Advance: The Great Quest	01/2003
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05 + 09/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac Man Collection	01/2002
Peter Pan	09/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Power Rangers Wild Force	02/2003
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Super Bust-A-Move	12/2002
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
The Scorpion King	09/2002
Tomb Raider: The Prophecy	03/2003
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001
Turok Evolution	11/2002
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	11/2002

ATV2: Quad Power Racing

CHEATCODE **Freier Zugriff auf sämtliche Quads und Strecken.**

Der Offroad-Racer von Acclaim macht vor allem im Multiplayer-Modus Laune. Zwar ist das Spiel grafisch nicht unbedingt ein Hit, aber das witzige Gameplay tröstet einen mit Leichtigkeit über dieses kleine Defizit hinweg. Wenn ihr noch ungezwungener den heißen Hetzjagden frönen wollt, dann schaltet doch gleich alles frei. Dazu müsst ihr einen bestimmten Namen als Fahrerprofil eingeben und alles steht euch offen.

Alles freischalten:
GOLDRUSH

Super Monkey Ball 2

CHEATCODE **Mit viel Ehrgeiz weitere Bonuslevels freischalten.**

Euch reichen die unzähligen Levels immer noch nicht? Um weitere Extralevels freizuschalten, solltet ihr allerdings sehr viel Ehrgeiz aufbringen. Das Herunterfallen von einer Plattform könnt ihr euch dabei abschminken. Für Hartgesottene gilt es folgende, teilweise wirklich sehr derbe Herausforderungen zu bestehen:

Bonus-Level (Anfänger):
Sämtliche zehn Levels der ersten Welt müssen nacheinander absolviert werden, ohne von der Continue-Funktion Gebrauch zu machen.

Bonus-Level (Fortgeschrittene):
Alle 30 Levels der Welten 2-4 müsst ihr bestehen, ohne von der Continue-Funktion Gebrauch zu machen.

Bonus-Level (Experten):
Alle 50 Levels der Welten 5-10 müssen absolviert werden, ohne von der Continue-Funktion Gebrauch zu machen.

Master-Bonus:
Alle zehn Levels müssen ohne Continue im höchsten Schwierigkeitsgrad bewältigt werden.

Master-Difficulty freischalten: Alle Levels der Welten 5-10 sowie die Bonus-Levels müssen, ohne ein einziges Mal die Continue-Funktion zu gebrauchen, bewältigt werden.

Dr. Muto

CHEATCODE **Alle technischen Spielereien von Dr. Muto.**

Den durchgeknallten Professor durch die abgefahrenen Welten zu steuern, ist manchmal gar nicht so einfach. Zur Not könnt ihr ja auch auf unsere Cheats zurückgreifen, um beispielsweise unbeschadet die manchmal doch etwas kniffligen Aufgaben zu erledigen. Dazu müsst ihr lediglich im Hauptmenü wie immer unter den Optionen die jeweiligen Cheats auf einer Kassette als Zahlencode einstellen.

Alle Bereiche freischalten:	BEAMMEUP
Alle FMV freischalten:	HOTTICKET
Alle technischen Spielereien freischalten:	TINKERTOY
Alle Morphs freischalten:	EUREKA
Keinen Schaden nehmen:	CHEATERBOY
Unbesiegbarkeit:	NECROSCI
Geheime Morphs freischalten:	LOGGLOGG
Super Ende:	BUZZOFF

Die Biene Maja: Das große Abenteuer

CHEATCODE Majas Fotoalbum.

Um für das große Abenteuer gut gerüstet zu sein und auch in den Genuss sämtlicher Bilder zu kommen, könnt ihr ab sofort auf folgende Cheats zurückgreifen. Vor allem aufgrund der wirklich sehr guten Grafik solltet ihr euch die Shots nicht entgehen lassen.

Levelanwahl: Gebt als Passwort !SHOWT1M3! ein.
Bildergallerie: Gebt als Passwort !G4LL3RY! ein.

Doom II

CHEATCODE Allerlei Krimskrams zum zweiten Teil

Der ultimative Ego-Shooter hat es euch angetan? Um die Rückkehr des Klassikers abwechslungsreicher zu gestalten, probiert doch nachfolgende Alternativen aus. Damit habt ihr auch die Möglichkeit, sämtliche Waffen, Items und Schlüssel freizuschalten. Während ihr den Pausenmodus aktiviert habt und dabei beide Schultertasten gedrückt haltet, müssen folgende Tastenkombinationen ativiert werden.

Unbesiegbarkeit:
3x B und 5x A

Berserker-Modus:
B, A, B, 5x A

Alle Waffen, Items und Schlüssel: A, 2x B und 5x A

Gott-Modus: 2x A, B, und 5x A

Deaktivieren des Gott-Modus:
2x A, B, A, und 4x B

Computer-Karte: B und 7x A.

Radioaktive Umgebung:
2x B und 6x A

Dave Mirra Freestyle BMX 3

CHEATCODE Schaltet neue Biker frei.

Beim legendären Trendsportspiel von Acclaim ist ohnehin bereits aufgrund der verschiedensten Spielmodi für Abwechslung gesorgt. Sollte euch das immer noch nicht genug sein, dann startet doch mal mit anderen Charakteren, wie beispielsweise „Flash" oder „Metal". Im Titelbildschirm sollten dafür nacheinander folgende Buttons gedrückt werden:

Rechte Schultertaste (2x),
linke Schultertaste (2x),
B-Button (2x),
linke Schultertaste,
rechte Schultertaste

ATV: Quad Power Racing

CHEATCODE Schaltet alle Strecken frei.

Wenn ihr euch auf dem GBA auf euer Quad schwingt, um euch heiße Rennen auf diversen Offroad-Strecken zu liefern, habt ihr durch Eingabe einer bestimmten Symbol-Folge ab sofort auf alle neuen Strecken Zugriff. Dazu müsst ihr lediglich im Hauptmenü die Optionen aufrufen und folgende Symbole auswählen:

Sämtliche Strecken: Frosch Frosch Helm Pfeil Rad

Super Monkey Ball Jr.

CHEATCODE Tipps zum GBA-Auftritt.

Da dieses Geschicklichkeitsspiel in dieser Ausgabe von uns bereits einen Hitstempel abgesahnt hat, haben wir hier noch zwei Tipps für euch:

Super Speed:
Um noch schneller durch die Gegend kugeln zu können, braucht ihr lediglich das Steuerkreuz nach oben zu drücken und gleichzeitig den A-Button gedrückt zu halten.

Von Level 2 in Level 5 beamen:
Wenn ihr genau hinseht, werdet ihr zu Beginn des zweiten Levels erkennen, dass unterhalb der Plattform, auf der ihr euch befindet, auch noch eine zweite darunter zu erkennen ist. Wenn ihr euch dort hinunter fallen lasst und durch das Zieltor auf dieser Plattform kugelt, werdet ihr euch im fünften Level wiederfinden.

Allgemeine Tipps

■ Hört auf die Musik und die Geräusche. Anhand der Geräusche könnt ihr viele Dinge feststellen. Die Angriffsschreie verraten euch, wann und aus welcher Richtung der Gegner angreift. Sogar den Bombendoppelsprung könnt ihr anhand der Geräusche richtig timen. Auch Extra-Gegenstände könnt ihr hören, wenn einer in der Nähe ist. Der Sound ist nicht nur genial, sondern auch ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Sobald die Musik hektischer wird, könnt ihr euch auf Kämpfe einstellen.

■ Die 100%-Marke erreicht ihr, indem ihr alle Gegenstände einsammelt und alles Wichtige scannt, damit euer Logbuch am Ende des Spiels vollständig ist. Wenn ihr einen neuen Raum betretet oder auf neue Feinde trefft, scannt alles ab. Mit dem Scanner findet ihr Schwachstellen in Mauern und Felsen, aber auch Informationen über einzelne Gegner. Scannt unbedingt jeden Endgegner, um den verwundbaren Punkt zu finden. Die Kämpfe gestalten sich so viel einfacher.

■ Der Doppelbombensprung ist gar nicht so schwer und mit ein wenig Übung gelingt der Sprung auf Anhieb. Legt die erste Bombe ab und wartet, bis der Timer der Bombe fast abgelaufen ist. Das könnt ihr an dem Pfeifen hören. Sobald das Pfeifen beginnt, legt ihr eine zweite Bombe ab. Sobald ihr den Schwung verliert, platziert ihr die dritte Sprengladung in der Luft.

■ Eure Raketen verursachen ordentlich Schaden. Auch wenn euer Raketenvorrat am Anfang beschränkt ist, solltet ihr nicht zögern, diese Waffen einzusetzen. Viele Gegner lassen neue Raketen fallen, wenn sie ins Gras beißen. Hebt euch allerdings immer zwei oder drei Raketen auf für den Fall, dass ihr eine Raketentür öffnen müsst.

■ Es lohnt sich, in bereits besuchte Gebiete zurückzukehren. Meist findet ihr Stellen, die ihr erst mit einem neuen Upgrade erreicht, das ihr zu dem Zeitpunkt eures ersten Besuchs noch nicht hattet.

Metroid Prime

Lösung TEIL 1

Unsere Lösung begleitet euch durch den ersten Teil des **Ausnahmespiels** Metroid Prime.

Forschungs-Fregatte Orpheon

Wo finde ich die Karte für das Raumschiff?

Beginnt zunächst mit einigen Zielübungen. Schießt auf die roten Felder und lauft zu dem Display. Nachdem ihr es gescannt habt, folgt ihr weiter den Anweisungen und betretet das Raumschiff. Im nächsten Raum liegt ein kampfbereiter Gegner auf dem Boden. Ladet eure Waffe auf und lasst einen Charge-Beam auf die Trümmer los. Verwandelt euch in eine Kugel und folgt den beiden Parasiten. Im angrenzenden Raum könnt ihr die Karte runterladen.

Wohin muss ich jetzt gehen?

Lauft nun weiter bis zum Aufzug, den ihr durch Scannen des Displays aktivieren könnt. Auf der nächsten Ebene

■ Der Charge-Beam hat nicht nur eine unglaubliche Durchschlagskraft, sondern kann auch entfernte Lebensenergiekugeln und Raketen ansaugen.

■ Die Metroiden sind fiese Gegner. Allerdings sind sie auch nicht sehr wählerisch, was ihre Opfer anbelangt. Wenn ihr einen Raum betretet, in dem sich jede Menge Piraten und eingesperrte Metroids aufhalten, befreit den Metroid und wartet ab. Nach dem Gemetzel könnt ihr die Überlebenden beseitigen.

■ Mit dem Ice-Beam friert ihr die Gegner ein und sprengt den Eisblock mit einer Rakete. Auf diese Weise spart ihr jede Menge Munition. Auch die lästigen Flammenwerfer in den Magmoor-Höhlen könnt ihr einfrieren.

erledigt ihr die Überlebenden und rollt durch den Gang. Die Selbstschussanlagen schaltet ihr mit einem Charge-Beam aus. Ein paar Gegner später aktiviert ihr den Aufzug und setzt euren Weg fort. Nachdem ihr den zweiten Aufzug verlassen habt, erledigt ihr die Gegner und scannt das Display. Verwandelt euch in eine Kugel und rollt auf das kugelförmige Hologramm. Sobald sich die Tür öffnet, nehmt ihr die beiden Selbstschussanlagen mit euren Raketen auseinander. Lauft nach links in den Speicherraum und sichert euren Spielstand.

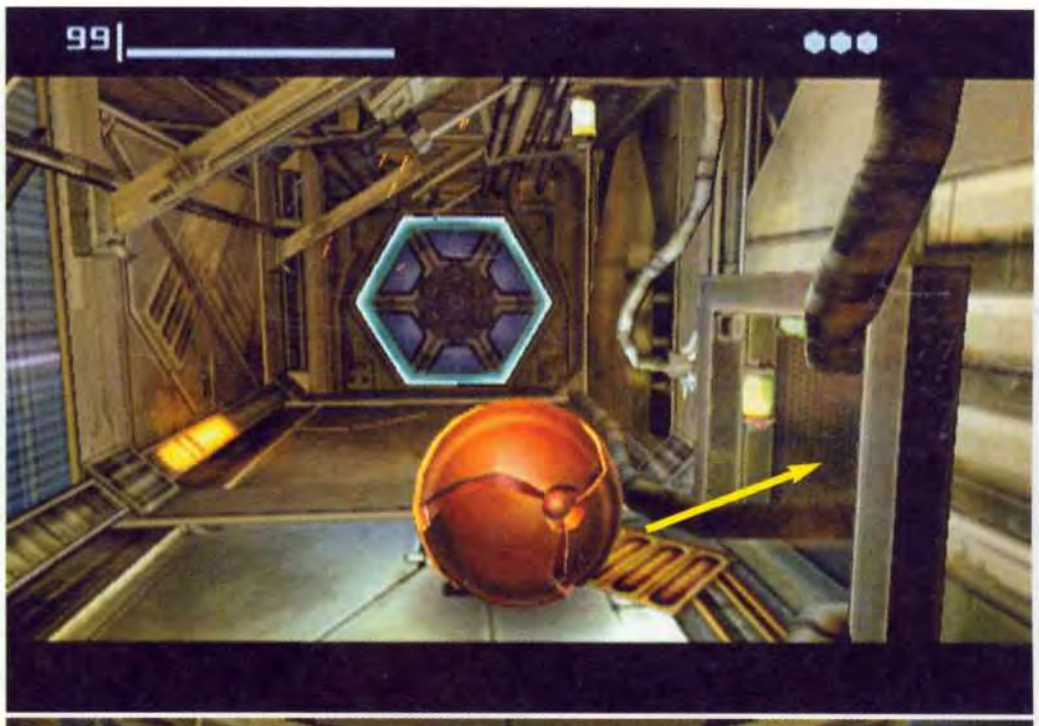
Was muss ich bei dem Mutterparasit beachten?

Um den Zwischengegner zu besiegen braucht ihr keine besondere Taktik. Wichtig ist, dass ihr den Gegner scannt und dadurch seine Schwachstelle herausfindet. Den grünen Giftstrahlen weicht ihr mit Sprüngen aus. Nach dem Kampf müsst ihr die Station auf schnellstem Weg verlassen. Ballert auf die Gegner und springt auf die Trümmer, um die obere Ebene zu erreichen. Die Lüftungsschächte werden von jeder Menge Parasiten heimgesucht. Allerdings dürft ihr euch nicht mit diesen kleinen Gegnern aufhalten. Rennt die Schächte entlang, bis ihr die beiden Selbstschussanlagen erreicht. Schaltet diese Verteidigungsanlagen aus, damit sich die nächste Schleuse öffnet. Im Abschnitt mit dem riesigen Kolben wartet ihr, bis dieser zurückfährt und den Ausgang freigibt. Schwingt nun über den Graben und untersucht das Display vor der verriegelten Tür. Jetzt müsst ihr den Aufzug betreten.

Tallon-Oberwelt

Welchen Abschnitt der Ruinen erforsche ich zuerst?

Rennt nach rechts, öffnet die Tür und erledigt die beiden Krabbler. Lauft nun weiter zur nächsten Tür. Arbeitet euch weiter vor, bis die kurze Zwischense-

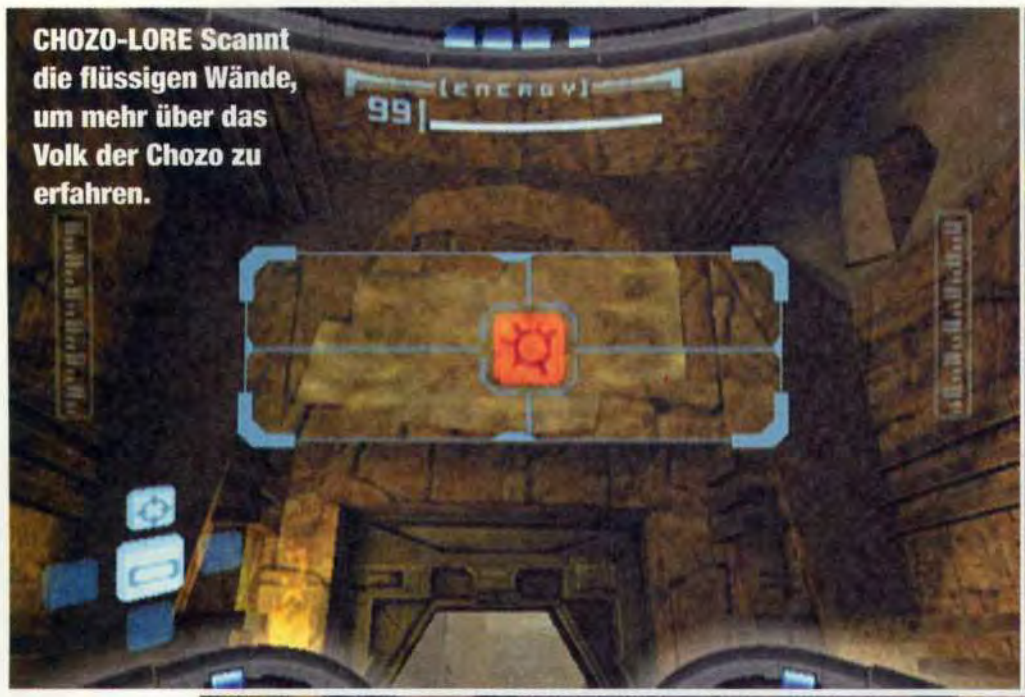


KARTENRAUM Die beiden Parasiten weisen euch den Weg. In der Form des Morph-Balls seid ihr klein genug, um durch den Schacht zum Kartenterminal zu rollen.

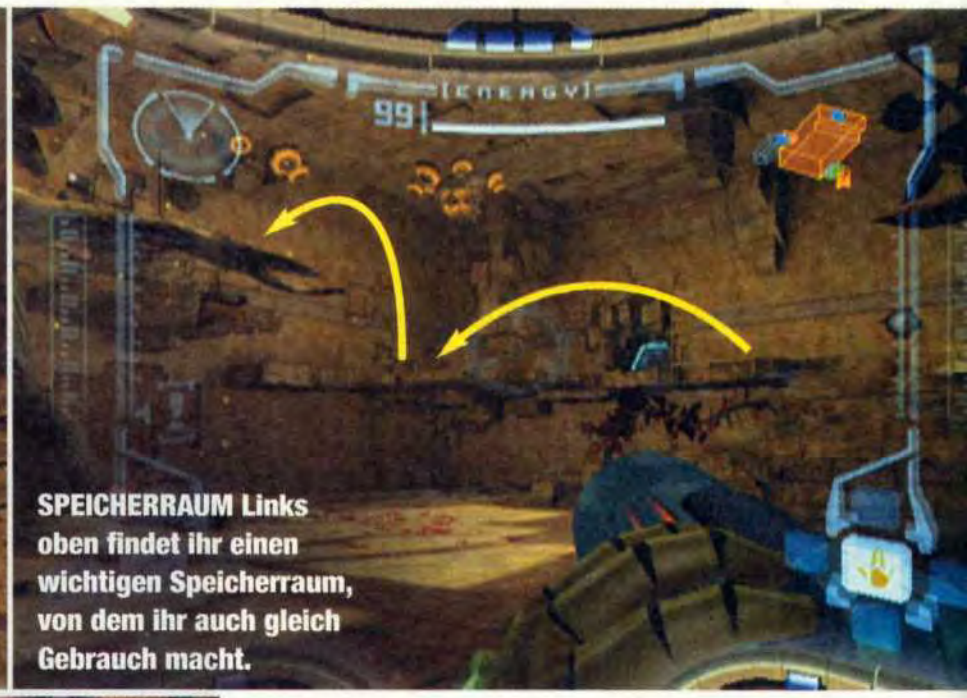
AUTOMATISCHES GESCHÜTZ Diese Automatikgeschütze könnt ihr ausschalten, indem ihr das dazugehörige Terminal scannt. Alternativ feuert ihr Raketen ab, um das Geschütz unschädlich zu machen.

MUTTERPARASIT Weicht den grünen Giftstrahlen mit Seitensprüngen aus. Der blaue Energieschild reflektiert nur eure Schüsse, der Mutterparasit kann ungehindert feuern.

LANDUNGSSTELLE Rennt durch die Tür auf der rechten Seite. Macht das Ungeziefer platt und arbeitet euch zur nächsten Tür vor. Fahrt mit dem Aufzug und betretet die Chozo-Ruinen.



CHOZO-LORE Scannt die flüssigen Wände, um mehr über das Volk der Chozo zu erfahren.



SPEICHERRAUM Links oben findet ihr einen wichtigen Speicherraum, von dem ihr auch gleich Gebrauch macht.

ZWISCHEN-GEGNER Dieser Zwischengegner hetzt Wespen auf euch. Vergesst nicht, den Gegner und die Wespen zu scannen, da ihr diese Gegner kein zweites Mal treffen werdet.

KARTEN-RAUM Bevor ihr den Giftsee überquert, werft einen Blick in den Raum, der sich auf Höhe des Wasserspiegels befindet. Dort könnt ihr die Karte runterladen.

GEHEIM-RAUM Sprengt die Mauer auf der linken Seite. In der kleinen Nische ist einer von zahlreichen Missile-Containern versteckt.

quenz startet. Springt die Stufe nach oben und lauft durch die Tür auf der linken Seite. Im nächsten Abschnitt betretet ihr den Speicherraum und sichert euren Spielstand. Setzt danach euren Weg fort.

Wie behaupte ich mich gegen die Wespenmaschine?

Der Zwischengegner hetzt einige Wespen auf euch. Wenn ihr genau hinhört, könnt ihr erkennen, aus welcher Richtung der Warnlaut der Wespe kommt. Wenn ihr euch schnell in diese Richtung dreht, könnt ihr den gefährlichen Wespen zuvorkommen. Sobald ihr die Wespentruppe beseitigt habt, öffnen sich die Klappen der Maschine. Das ist eure Chance, diese Klappen zu zerstören. Sammelt den Raketenwerfer ein, öffnet die Tür und packt den Energie-Tank ein. Lauft nun zurück und macht im zweiten Raum halt. Scannt die Wände, denn eine dieser Wände ist brüchig und lässt sich mit dem Raketenwerfer zerstören. Hinter dieser Wand ist ein Missile-Container versteckt. Unter dem Steg ist eine weitere Tür, die ihr mit einer Rakete öffnet. In dieser Kammer könnt ihr euch die komplette Karte dieses Abschnitts herunterladen.

Welchen neuen Bereich kann ich mit dem Morph-Ball erforschen?

Kehrt in den Eingangsbereich zurück und entriegelt die Raketentür. Schlagt euch nun bis zum Morph-Ball durch. Der Käfer lässt sich leicht besiegen, sofern ihr in Bewegung bleibt und zur Seite springt. Schnappt euch das Upgrade und lauft zurück zum Eingangsbereich. Klettert nach oben über die Äste und öffnet die nächste Tür. Als Kugel könnt ihr unter den Wurzeln hindurchrollen. Bei der Giftfontäne arbeitet ihr euch zu der Tür vor, die sich vom Eingang aus auf der linken Seite befindet. Mit einer Rakete öffnet ihr die rote Tür und betretet den nächsten Abschnitt. Klettert auf den Baum und rennt die Rampe nach unten. Nachdem

GIFTPILZE Unter diesen Pilzen verbirgt sich eine Rune, die ihr scannen müsst.

CHOZO-RUNE Diese Rune könnt ihr nur bei genauerem Hinsehen entdecken.

ihr die Raketentür geöffnet und die Versammlungshalle erreicht habt, speichert ihr in dem Raum auf der rechten Seite den Spielstand. Verlasst den Speicherraum und betretet den Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Beim Giftsee springt ihr auf die Plattform, die zwischen den beiden Rampen liegt. Die Mauer neben dieser Plattform schießt ihr mit einer Rakete ein und schnappt euch den Missile-Container. Im nächsten Raum müsst ihr fünf Runen aktivieren.

Wo sind die Runen, die ich scannen muss?

Bleibt zunächst auf den Plattformen, die direkt auf dem See liegen. Springt auf die erste Plattform links und dreht euch um. Scannt die Rune über dem Metallgitter. Jetzt springt ihr an dem Tentakel vorbei und pulverisiert die Pilze. Direkt unter den Pilzen ist die zweite Rune. Springt nun weiter über die Plattformen, bis ihr die dritte Rune auf der letzten Plattform aktiviert habt. Kehrt nun zum Eingang zurück und springt über die oberen Plattformen zu dem Runentor. Scannt die Rune neben dem Tor und gleich danach die fünfte Rune auf dem Tor selbst. Schnappt euch den Charge-Beam und probiert eure neue Waffenfunktion gleich an den Laseraugen aus. In der Versammlungshalle springt ihr über die Plattformen nach oben und rollt in die kleine Öffnung. Hüpft über die zerstörte Brücke und rennt weiter, bis ihr zum nächsten Giftsee kommt. Dreht euch nach links und lauft in den Gang. Ignoriert den Steinfrosch und rollt in das Rohr. Am anderen Ende wartet ein rotierender Flammenwerfer auf euch. Weicht den Flammen aus und feuert auf den roten Punkt oberhalb der Maschine.

Was kann ich mit der Morph-Ball-Bombe anstellen?

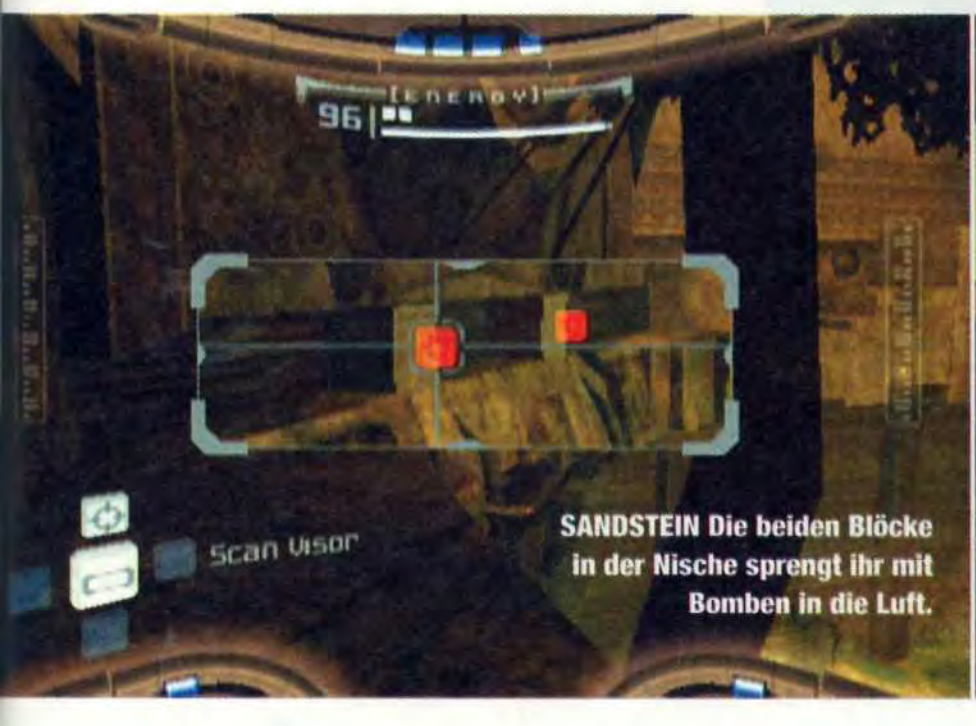
Nachdem ihr die Morph-Ball-Bombe eingesammelt habt, sprengt ihr die brüchige Mauer, an der das Wasser endet. Schnappt euch den Missile-Container und macht euch auf zum Steinfrosch. Zündet eine Bombe direkt unter euch, damit ihr in die Rohre zurückkommt. Rollt auf den riesigen Steinfrosch zu und lasst euch von ihm verschlucken. Im Körper dieses Wesens platziert ihr nun eine Bombe. Rast durch die Tür und lasst euch von einer Bombe in den Morph-Ball-Slot katapultieren. Sobald ihr in der Verankerung hängt, zündet ihr noch eine Bombe. Verlasst den Raum durch das Loch und springt zur nächsten Halterung. Aktiviert die Plattformen und springt zum neuen Gang. Jetzt müsst ihr nur noch den letzten Slot aktivieren, damit ihr die neue Tür erreicht. Lauft weiter und rollt durch das Rohr zum Energie-Tank. Lauft jetzt zum Arboretum und speichert auf dem Weg dorthin euren Spielstand.

Wie öffne ich die Tür neben der Baumkrone?

Arbeitet euch vor auf die mit roten Pflanzen überwachsene Plattform und aktiviert dort die Rune. Anschließend klettert ihr auf den Baum und scannt die zweite Rune neben der provisorischen Brücke. Rennt die Rampe nach oben und rollt in den schmalen Durchgang. Nachdem ihr den ersten Kugelabschnitt hinter euch gelassen habt, scannt ihr die Rune an der Wand. Feuert auf die roten Pflanzen und rollt schnell durch den nächsten Abschnitt. Scannt nun die Rune gegenüber der Tür. Die Mauer vor dem Durchgang zerstört ihr mit einer Kugelbombe. In der Sonnenkammer erwartet euch der nächste große Gegner. Wenn ihr den riesigen Mutanten scannt, stellt ihr fest, dass er nur an den Wurzeln verwundbar ist.

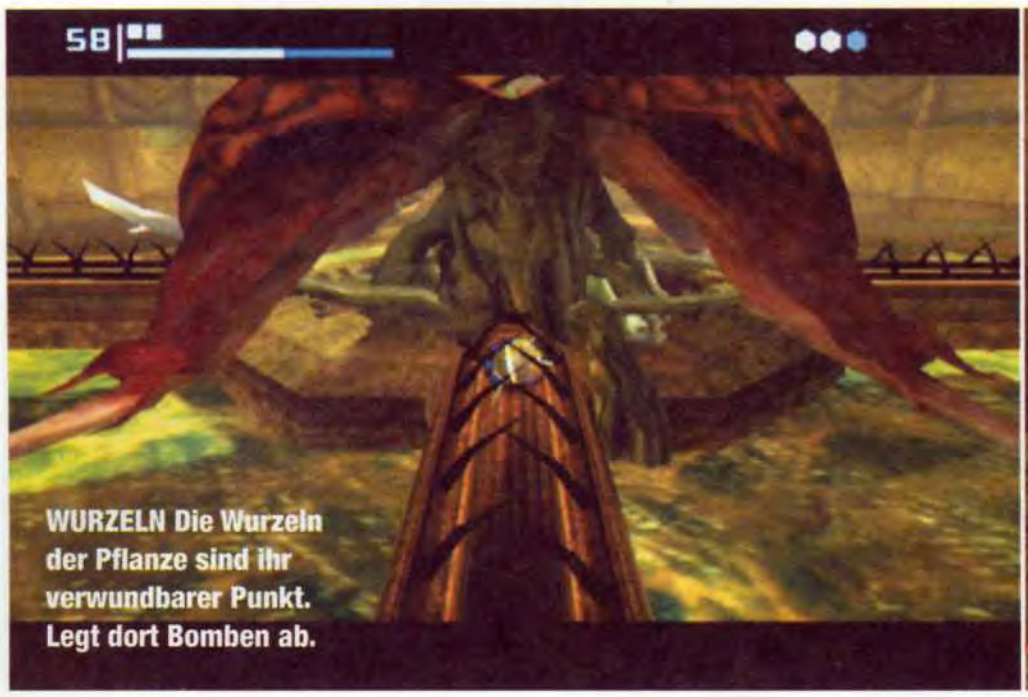
Wie gehe ich gegen die riesige Pflanze vor?

Feuert permanent auf den langen Hals, um euren Gegner kampfunfähig



SANDSTEIN Die beiden Blöcke in der Nische sprengt ihr mit Bomben in die Luft.

SATELLIT Feuert auf die roten Punkte der Satelitten, um so die Energiezufuhr der Pflanze zu unterbrechen.



zu halten. Es ist wichtig, dass ihr den Feind permanent kampfunfähig haltet, da er sonst die Reflektoren wieder umklappt. Jetzt nehmt ihr der Pflanze die Energiequelle weg. Schießt auf die roten Punkte, die sich an den Reflektoren befinden. Wenn der Reflektor umklappt, könnt ihr als Kugel in eine der Bahnen rollen und eine Bombe zünden. Umso öfter ihr die Prozedur macht, desto mehr Reflektoren müsst ihr umklappen. Sobald der Kampf zu Ende ist, schlüpft ihr in den neuen Schutzanzug und bahnt euch einen Weg zurück. Euer nächstes Ziel ist die Tresorkammer. An einem der vier Gitter sind drei Öffnungen. Sprengt die Gitter vor der Öffnung auf und legt eine Bombe in den kleinen Kammern ab. Die oberste Kammer erreicht ihr nur mit dem Doppelbombensprung. Greift euch den Missile-Container und begebt euch zum großen Platz. Auf dem Balkon könnt ihr jetzt den Energie-Tank mitnehmen. Eilt zur Ruine der Baumhalle und speichert euren Spielstand. Auf der unteren Ebene springt ihr in den Kugelkanal und sprengt den Sandblock in die Luft. Wenn der Metallblock nach unten gerutscht ist, klettert ihr über die Plattformen nach oben zum zweiten Kugelkanal. Sprengt alle Sandblöcke und sammelt den nächsten Missile-Container ein.

Wie geht es jetzt weiter?

In der Galerie-Ruine springt ihr auf die untere Ebene und hüpft in die Röhre, um einen weiteren Missile-Container einzusacken. Jetzt geht's ein Stockwerk tiefer. Eilt zum Aufzug, der euch zu den nördlichen Höhlen von Magmoor bringt und fahrt nach unten. Sprengt die Raketentür und speichert euren Spielstand. An den Flammenwerfern springt ihr vorbei und betretet die große Höhle. Schlagt euch bis zu der Sandsteinwand durch und sprengt sie mit einer Kugelbombe. Lauft weiter, bis ihr zu den Gittern kommt. Dort rollt ihr an den Gegnern vorbei. In der großen Klammerbockgrube klettert ihr in die kleine Höhle, wo ihr in ein Rohr rollen könnt. Für den Fall, dass ihr von einem Feind gepackt werdet, bewegt den Analogstick rapide hin und her. Wenn ihr es bis auf die andere Seite schafft, winkt euch ein Missile-Container als Belohnung. Kehrt nun zurück und springt über die Plattformen zur Überwachungsstation. Vernichtet die automatischen Geschütze mit ein paar Raketen. Ihr erreicht die obere Ebene der Station über die Felsplattformen. Eilt über die Brücke und fahrt mit dem Aufzug nach oben.

Eiswüste von Phendrana

Wie komme ich an den Energie-Tank?

Nachdem ihr die Eiswände mit einem Charge-Beam zerstört habt, überquert ihr den Platz und sucht den Speicherraum auf. Jetzt könnt ihr noch einmal in den Kugeltunnel rollen, den ihr beim Aufzug findet. In diesem Kugelabschnitt gibt es einen weiteren Energie-Tank. Der Weg zu diesem Tank ist allerdings sehr schwer. Ihr müsst gleich drei Doppelbombensprünge hintereinander ausführen. Schlägt ein Sprung fehl, landet ihr meistens in der Lava und müsst von vorne anfangen. Beginnt euren Aufstieg an dem Schacht auf der rechten Seite. In den Phendranischen Eisufern feuert ihr eine Rakete auf das Gitter ab und rollt in den Durchgang. Scannt das Terminal und springt über die Plattformen zur oberen Tür. In Kugelform könnt ihr zwischen den Stromstrahlen hindurchrollen. Scannt die neuen Gegner. Dadurch lernt ihr, dass der Rücken des Biests sein einziges verwundbares Körperteil ist.

Wo finde ich das nächste Ball-Upgrade?

Über die Dächer gelangt ihr zur nächsten Tür. Ballert euch den Weg frei und lauft über den Felsvorsprung zum

nächsten Abschnitt. Rollt an den Bombenwesen vorbei und betretet die Ruinen. An der zerstörten Brücke springt ihr nach unten und lauft die Rampe auf der rechten Seite nach oben. Scannt das Terminal und springt über die Plattformen zu dem Morph-Ball-Upgrade. Die Kamera zeigt euch, wie ihr wieder zurückkommt. Rollt nun in dem runden Canyon die Wände hoch und probiert euren Boost-Ball aus. Begebt euch nun zum Aufzug und fahrt zurück in den Lavalevel. Rennt zur Überwachungsstation und betretet den Raum auf der gegenüberliegenden Seite. Hüpft über die Plattformen und springt hoch zu der Röhre. Bevor ihr weiterspringt, zerstört ihr die Kisten und rollt den Kugelkurs entlang, um einen weiteren Missile-Container abzustauben. Jetzt setzt ihr euren Weg fort und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Werft einen Blick unter die Steinbrücke, unter der Staub aufgewirbelt wird, dort findet ihr den nächsten Missile-Container.

Wo setze ich den Ball-Boost als Nächstes ein?

In der Halfpipe benutzt ihr den Boost, um nach oben zu gelangen. Sprengt die Mauern am Ende des Pfads. Haltet euch nun links, damit ihr die Space-Jump-Boost nicht verpasst. Hinter eurem Raumschiff könnt ihr in einen kleinen Gang rollen, dort wartet ein Missile-Container auf euch. Geht nun durch die Tür, die gegenüber dem Raumschiff liegt. Lauft durch die Gänge und scannt alle Terminals. Im Artefakttempel lauft ihr nach unten und sammelt das erste Artefakt ein. Jetzt macht ihr euch auf zur Überwachungsstation in den Magmoor-Höhlen. Dort klettert ihr nach oben auf die Brücke und springt über die Plattform auf die oberste Ebene. Untersucht dort den Gyrogenerator und verwandelt euch in eine Kugel.

Wie bekomme ich das nächste Artefakt?

Rollt in den Gyrogenerator und benutzt den Boost, um Strom zu erzeugen. Nachdem ihr die nächste Brücke ausgefahren habt, springt ihr auf die andere Seite. Lauft den schmalen Weg entlang und steckt das zweite Artefakt ein. Jetzt kehrt ihr zurück in die Eiswelt. Speichert ab und marschiert zu den östlichen Eisruinen. Von dort aus könnt ihr den Felsvorsprung erreichen und über die schwebenden Plattformen zum Tempel springen. Betretet den Tempel und zerstört die Eiswand mit einer Rakete. Springt über die Plattformen ganz nach oben und scannt die Köpfe an der Wand. Zerstört den Schamanenkopf und aktiviert die Kugelhalterung im Loch. Jetzt rollt ihr zu dem 2D-Kugelrätsel. Sprengt die Metallblöcke und legt Bomben an den

BOOST-BALL Springt über die unstabilen Plattformen, ohne anzuhalten. Am oberen Ende der Plattformtreppe erwartet euch der **Boost-Ball.** Anschließend setzt ihr dieses Upgrade ein, um zum Ausgang zu gelangen.

FIESER GEGNER Sobald dieser kleine Kriecher versucht, euch anzusaugen, jubelt ihr ihm eine Bombe unter. Jetzt, da der Gegner beseitigt ist, könnt ihr euch mit einer Bombe zur Röhre katapultieren lassen.

SPRUNGSTIEFEL In dieser kleinen Höhle findet ihr die wichtigen **Sprungstiefel.** Mit dem Doppelsprung könnt ihr eine Menge neue Orte erreichen. Zudem wird das Reisen um einiges angenehmer.

KUGELABSCHNITT Sprengt die brüchigen Säulenteile und kehrt dann auf die obere Ebene zurück. Bei der zweiten Säule geht ihr auf dieselbe Weise vor.

SHEEGOT Dieser riesige Gegner ist leicht zu besiegen. Haltet euch immer neben dem Gegner auf und feuert auf seine verwundbare Stelle, die ihr anhand des Scans festgestellt habt.

EISSTALAKTIT Scannt dieses Objekt und feuert anschließend eine Rakete ab. Jetzt könnt ihr den Eiszapfen als Brücke verwenden und die Dächer der Ruinen erforschen.

GEHEIMRAUM Am anderen Ende des Tunnels könnt ihr ein weiteres Upgrade einsammeln. Anschließend müsst ihr den Platz erneut fluten, damit ihr zur oberen Plattform gelangt.

SUPER-MISSILE Habt ihr alle Schalter aktiviert, könnt ihr euch die Super-Missile schnappen. Diese Rakete verursacht nicht nur verheerenden Schaden, sondern öffnet bestimmte Türen und reisst Löcher in Wände.

brüchigen Stellen der Säulen. Auf der anderen Seite versucht ihr den Wave-Beam einzupacken.

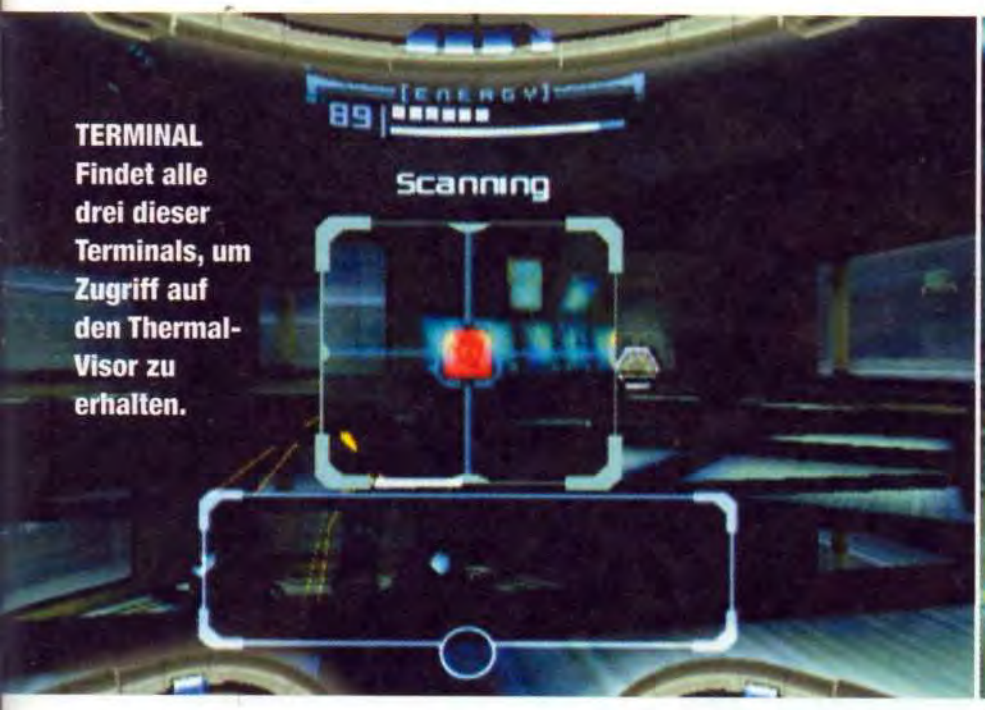
Wie beseitige ich den großen Eisgiganten?

Nach der kurzen Zwischensequenz müsst ihr euch gegen einige junge Eisgiganten behaupten. Habt ihr die Kleinen erledigt, bricht ein großer Eisgigant durch die Wand. Scannt euren Gegner und benutzt nur Raketen. Positioniert euch immer neben eurem Feind, der Rest ist Formsache. Sammelt die neue Waffe ein und kehrt zum Speicherpunkt zurück. Marschiert zu den westlichen Eisruinen und geht durch den Gang auf der rechten Seite. Scannt den Stalaktit und feuert eine Rakete ab. Jetzt könnt ihr über die Dächer springen und die Elektrotür erreichen. Im nächsten großen Bereich sucht ihr die Gegend nach zwei Gyrogeneratoren ab. Aktiviert diese und arbeitet euch dann bis zu der Kugelhalterung vor. Legt eine Bombe in der Halterung ab und springt zu der gegenüberliegenden Plattform. Wenn ihr jetzt in den Schacht rollt, könnt ihr euch einen neuen Energie-Tank aneignen. Verlasst den Geheimraum und wiederholt die Prozedur mit der Halterung. Bleibt jetzt in der Mitte stehen und klettert ganz nach oben. Hinter der Raketentür könnt ihr euren Spielstand speichern. Danach betretet ihr die Elektrotür.

Phendranische Eisufer

Was muss ich tun, damit ich die Super-Missile erhalte?

Nach der kurzen Zwischensequenz schaltet ihr die neuen Gegner mit Raketen aus. Im unteren Raum könnt ihr die Karte runterladen, bevor ihr durch die obere Tür lauft. In diesem Abschnitt gibt es jede Menge Scannerfutter. Erledigt zuerst alle Feinde und scannt danach die Gegend. Ganz oben springt ihr durch die Elektrotür an der Decke und schaltet die Geschütze aus. Säubert den runden Raum und scannt das Terminal. Jetzt aktiviert ihr die beiden Halterungen und dreht euch in den vier Gyrogeneratoren, die ihr auf dem Boden findet. Ganz oben findet ihr das Super-Missile-Upgrade. Packt es ein und springt zum Speicherraum. Anschließend setzt ihr euren Weg durch die Tür gegenüber fort. Fahrt mit dem Aufzug nach oben, erledigt die fliegenden Gegner und nehmt den nächsten Aufzug nach unten. Nach der kurzen Zwischensequenz scannt ihr den Metroid und erledigt das kleine Schleimtier. Wenn es sich an euch festsaugt, wechselt ihr in die Kugelform und legt eine Bombe. Sobald der Kampf vorbei ist, widmet ihr eure Aufmerksamkeit den restlichen Feinden.



TERMINAL Findet alle drei dieser Terminals, um Zugriff auf den Thermal-Visor zu erhalten.

THERMAL-VISOR Nachdem ihr dieses Gerät in euren Helm eingesetzt habt, könnt ihr auf eine Hitzesicht umschalten.

Wie schalte ich die Barriere aus, die den Thermal-Visor umgibt?

Schnappt euch den Energie-Tank aus der Glaskammer und werft einen Blick auf die andere Seite des Raums. Neben den Rampen ist ein Missile-Container versteckt. Springt auf die Plattform und rollt über den schmalen Steg. Klettert durch die Schleuse nach unten und lasst den kalten Abschnitt hinter euch. Macht die Gegner platt und schaltet die Geschütze aus. Jetzt sucht ihr auf den verschiedenen Ebenen nach den drei Terminals, die den Schutzschild kontrollieren. Habt ihr den Schild deaktiviert, schnappt ihr euch den Thermal-Visor und rennt zur oberen Ebene. Automatische Geschütze sind in der Hitzeansicht unsichtbar. Mit dem Thermal-Visor könnt ihr den Strommechanismus neben der Tür erkennen. Feuert auf den Mechanismus und kämpft euch zu dem Ruinenhof-Speicherraum durch. Schaltet den Thermal-Visor ein und untersucht die Tür, die gegenüber des Speicherraums liegt. Über der Tür ist eine Ummantelung zu erkennen. Feuert eine Super-Missile auf die leuchtende Stelle ab. Danach könnt ihr mit dem Wave-Beam auf den hellen Fleck schießen.

Mit welcher Taktik kann ich den Steintitan besiegen?

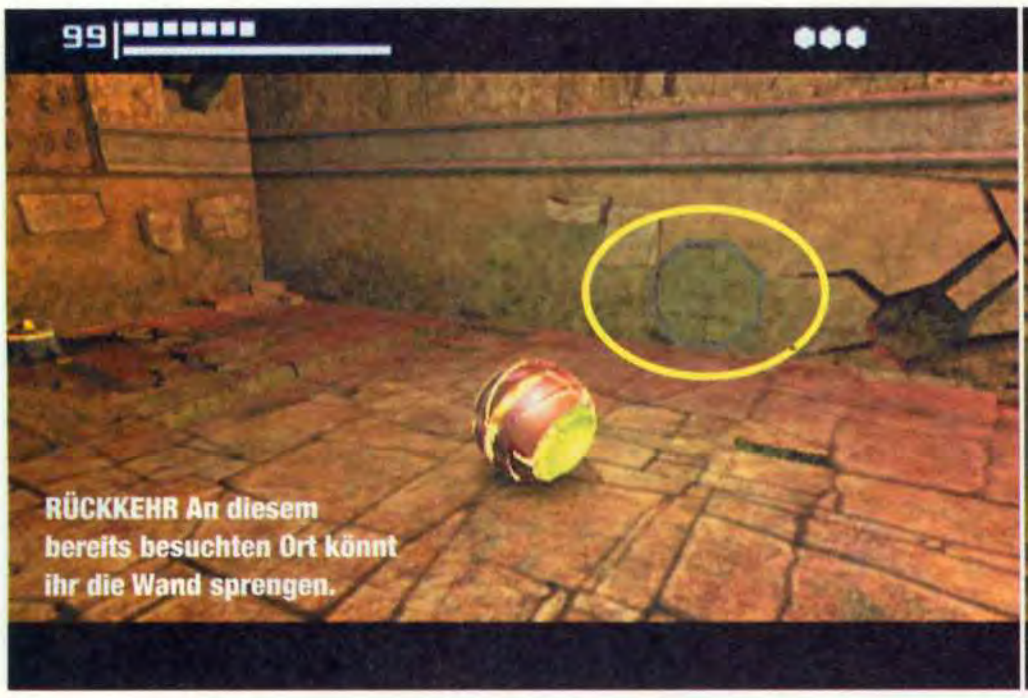
Der folgende Zwischengegner ist ein harter Brocken. Er hat mehrere Angriffe. Den Eisstrahlen weicht ihr aus oder befreit euch aus dem Eis, wenn ihr erwischt werdet. Die Steinbrocken könnt ihr mit einem Schuss zerstören, bevor sie auf euch zufliegen. Sobald sich der Steinriese in eine Kugel verwandelt, tut ihr es ihm gleich und weicht seinem massigen Körper mit dem Boost aus. Der Gegner hat immer nur ein verwundbares Körperteil. Zuerst müsst ihr die Ummantelung des Steins zerstören. Das könnt ihr auf zwei verschiedene Arten tun: Wechselt in die Hitzeansicht und feuert auf die leuchtenden Steine. Alternativ könnt ihr dem rollenden Steingiganten eine Kugelbombe unterschieben. Allerdings ist diese Taktik mit sehr viel Risiko behaftet. Wenn die Ummantelung zerstört ist, wechselt ihr in die normale Ansicht und sprengt den Stein. Nachdem ihr den Koloss besiegt habt, greift ihr euch das Spider-Ball-Upgrade. Marschiert durch die nächste Tür und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Direkt hinter dem Aufzug ist eine Raketentür, die euch zu einem Speicherraum führt. Sprintet an den Flammenwerfern vorbei und erledigt die fliegenden Piraten. Sobald die Gegend gesichert ist, lauft ihr zu den drei farbigen Türen und feuert mit dem Wave-Beam in die Gitter.

Was hat es mit dem Türenrätsel auf sich?

Jetzt rollt ihr unter der Tür hindurch und scannt das blaue Feld. Wenn ihr den dritten Raum erreicht, erhaltet ihr als Belohnung einen Energie-Tank. Rennt auf die lilafarbene Tür zu und dreht euch nach rechts. Springt hoch zu dem Gang und setzt euren Weg fort. Wenn ihr in das Innere dieses riesigen Panzertiers schießt, wird es sich umdrehen und ihr könnt es als Plattform benutzen. Benutzt diese Technik auch in den anderen Räumen. Achtet wieder auf Stalaktiten, die ihr als Brücken gebrauchen könnt. Euer Ziel ist die Zwischenhöhle zu den Feuerseen, wo ihr in das Loch rollt und euch an die Magnetbahn haftet. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und arbeitet euch durch bis zu den westlichen Chozo-Ruinen. Auf dem großen Platz rollt ihr die Halfpipe nach oben und schnappt euch den Missile-Container. Macht euch nun auf den Weg zu den Brunnenruinen, springt als Kugel in die Wasserfontäne und haltet euch an der Magnetspur fest. Folgt der Bahn,

AUSWEICHMANÖVER Wenn der Titan auf euch zurollt, legt ihr eine Bombe ab und macht euch mit dem Boost aus dem Staub.

SCHWACHSTELLE Der lilafarbene Stein ist die **Schwachstelle** des Steintitans.



um einen weiteren Missile-Container zu entdecken.

Wo kann ich noch mehr Missile-Container finden?

Weiter geht's zum großen Ruhebecken. Genau an der Stelle, wo ihr den Charge-Beam gefunden habt, könnt ihr ein Rohr freisprengen. Untersucht zuerst den Raum mit der Wärmeansicht. So könnt ihr einen Missile-Container entdecken. Sprengt das Metallgebilde in die Luft, um an dieses Upgrade zu kommen. Danach steigt ihr auf die Magnetbahn, die euch zu einem weiteren Missile-Container führt. In der Versammlungshalle springt ihr über die Plattformen nach oben und benutzt die roten Lampen, um auf die oberste Ebene zu gelangen. Mit einer Kugelbombe sprengt ihr das Metallgitter und reißt euch den Missile-Container unter den Nagel. Begebt euch nun zum westlichen Zugang der Ofenanlage und rollt die Magnetbahn nach oben. Durchquert den Raum und rollt in den nächsten Tunnel. Scannt nun die Gegend mit euren Hitzesensoren. Schießt eine Super-Missile auf das leuchtende Symbol ab und scannt das freigelegte Feld. Anschließend rollt ihr über die Halfpipe nach oben zur Magnetbahn und aktiviert die Halterung. Wiederholt den Vorgang auf der anderen Seite. Habt ihr dies erledigt, lasst ihr euch sofort nach unten fallen und rollt in den Spalt, damit ihr nach oben fahren könnt. Für eure Mühen erhaltet ihr oben einen Missile-Container. Marschiert weiter, bis ihr auf den Chozo-Geist trefft. Erledigt diesen Geist mit einigen Super-Missiles.

Was tue ich bei der Statue?

Sucht die Wände auf der ersten Ebene ab, um einen Kugeltunnel zu finden, der euch in einen Raketenraum führt. Springt nun auf die Hände der Statue und verwandelt euch in eine Kugel. Haltet euch an der Magnetbahn fest und legt eine Bombe in der Halterung ab. Springt nun zu den farbigen Slots, feuert mit dem Wave Beam auf den lilafarbenen und legt eine Bombe in dieser Halterung ab. Jetzt könnt ihr euch in den nächsten Gang befördern lassen. Scannt die Konsole neben dem Energiefeld, um es auszuschalten. Lauft weiter zum Pool. Springt in die Mitte des Wasserbeckens und sprengt dort den kleinen Deckel, um das Wasser abzulassen. Jetzt könnt ihr den Pool wie eine Halfpipe benutzen. Katapultiert euch nach oben und durchsucht die beiden Räume. Hier erhaltet ihr den Ice-Beam und könnt in der anderen Kammer euer Spiel sichern.

Die versunkene Fregatte

Wo ist das nächste Artefakt versteckt?

Kehrt in die große Halle zurück, wo ihr die nächste Halterung mit dem Ice-Beam aktivieren könnt. Nachdem ihr zu einem neuen Energie-Tank katapultiert worden seid, rollt ihr durch das Rohr und marschiert zum Turm der Sonne. Beseitigt die Bienenstöcke mit Raketen und scannt den Raum mit dem Hitzesichtgerät. Sprengt die beiden Ummantelungen weg und scannt danach die Runen. Zwei weitere Runen findet ihr am oberen Ende der Säulen. Heftet euch an die Magnetbahn und bombt euch nach oben durch. In dem Sonnenhof macht ihr die drei Geister fertig und schnappt euch danach das Artefakt. Kehrt auf demselben Weg zurück, den ihr gekommen seid, und fahrt mit dem Aufzug nach unten.

Was muss ich jetzt tun?

Über die Überwachungsstation erreicht ihr den Aufzug, der euch in die Eiswelt bringt. Springt hoch zum Tempel und zerstört die Abschirmung links neben dem Eingang. Nachdem

ihr das Symbol gescannt habt, könnt ihr euch einen Missile-Container aneignen. Lauft nun zum Ruinenhof und benutzt die Magnetbahn, um nach oben zu gelangen. Im Forschungslabor Hydra sprengt ihr die Säule auf der oberen Ebene mit einer Super-Missile. Sammelt den Missile-Container ein und begebt euch zum inneren Forschungsbereich. Lauft die Rampen nach unten und öffnet die Eistür. Die Firnspitze verlasst ihr durch die Elektrotür, die sich auf mittlerer Höhe befindet. Rollt in den nächsten Abschnitt, wo ihr die beiden Stalaktiten von der Höhlendecke wegsprengt. Hinter der oberen der beiden Türen ist ein Speicherraum. Durch die untere Tür setzt ihr euren Weg fort. Springt ins Wasser und öffnet die Elektrotür. In der Grotte feuert ihr Raketen auf die drei Stalaktiten ab. Arbeitet euch zu der rechten Tür durch und betretet den Abstieg zum Gravitationssee. Schwimmt durchs Wasser und zieht den neuen Anzug an, den ihr in einer kleinen, aber auffälligen Nische findet. Jetzt springt ihr an die Wasseroberfläche und kehrt in der Firnspitze zurück. Wie ihr Samus heil durch die zerstörte Piratenfregatte bringt, erklären wir euch in der nächsten Ausgabe.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Damit ihr beim neuesten Teil der Rayman-Serie nicht auch noch **euren Kopf verliert,** steht euch unsere umfangreiche Komplettlösung zur Seite.

Der Feenrat

Wie meistere ich den Einleitungs-„ritt“?

Sammelt möglichst alle roten Lums ein. Hierfür bewegt ihr zunächst den Controller ganz nach links, dann nach rechts, dann die Mittelposition halten und abschließend immer von links nach rechts wechseln.

Woher kriege ich meine Hände?

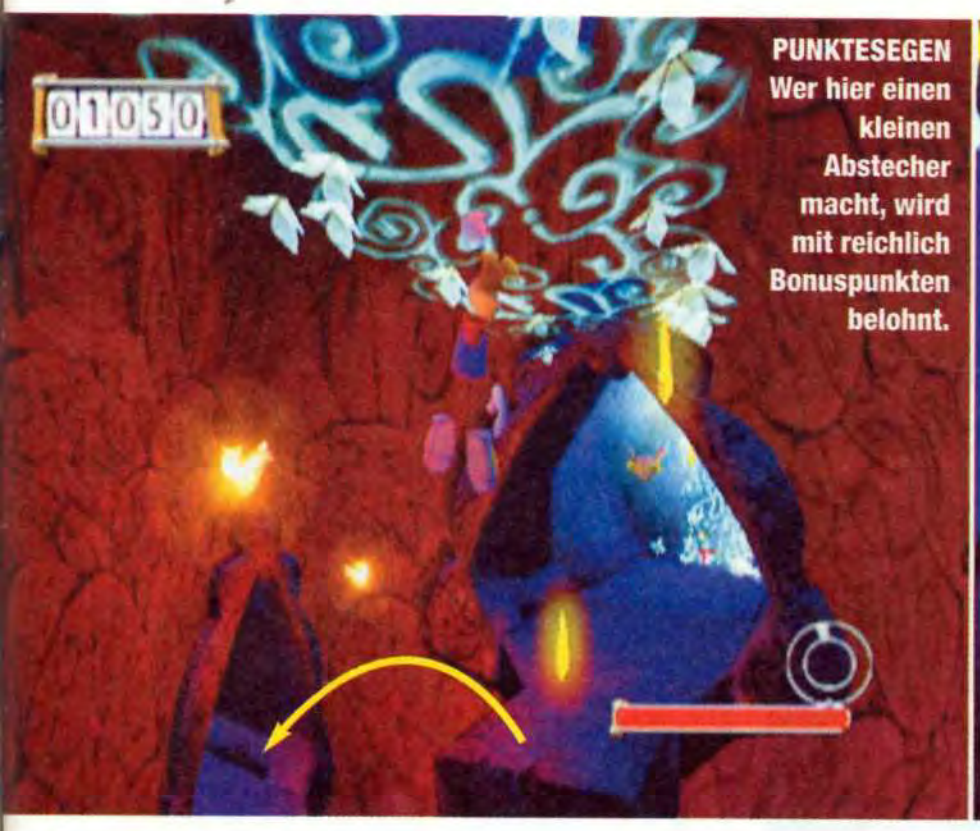
Ihr folgt einfach Murfy. Kommt ihr auf ein weites Feld, gilt es, Globox zu fangen. Springt bei den Plattformen gegen den Uhrzeigersinn hinter Globox her. Sobald ihr die Schalterplattform am Boden berührt, steckt euer Freund in der Sackgasse. Drei Schläge auf das Fass und ihr erhaltet eure Hände zurück. Ein Schlag auf den Schalter vor der Tür beendet den Abschnitt.

Wie komme ich beim zweiten Aufzug weiter?

Stellt euch zunächst an den Rand der Plattform, während ihr den Schalter hinter der Wand im Fadenkreuz haltet. Eine nicht sichtbare Absperrung verhindert, dass ihr vom Aufzug fallt. Schießt nun abwechselnd von links und rechts auf die geschützte Zielscheibe.

HEILEND Fleißiges Sammeln von roten Lums frischt eure Lebensenergie auf.

FANGSPIELE Lauft gegen den Uhrzeigersinn, um euren Freund Globox in die Falle zu führen.



Psychedelisches Snowboarding

Da diese Geschicklichkeitseinlage recht anspruchsvoll ist, solltet ihr immer auf die Strecke vor euch achten, um zu sehen, ob ihr nach links, rechts oder geradeaus springen müsst. Das Abspringen übernimmt Rayman am Ende einer Rail selbstständig. Haltet nur mit dem Stick in die gewünschte Richtung und versucht, genau auf dem neuen Teilabschnitt zu landen. Solltet ihr nach unten fallen, werdet ihr zum letzten Rücksetzpunkt zurückgetragen.

Der Eichborn-Wald

Wie komme ich den Wasserfall hinauf?

Ihr lauft etwas geradeaus und schaltet die beiden Hoodlums aus, um eine Tür rechts von euch zu öffnen. Dort schlagt ihr auf die Taste und hangelt euch am Gitter bis zu einem Käfig vor, um eine Super-Dose zu erhalten. Geht komplett zur Wiese zurück und in die obere Tür des Gebäudes. Mit der Superkraft holt ihr die Plattform runter und lauft nach rechts auf eine Brücke. Eine neue Super-Dose, mit welcher ihr die Absperrung an der Brücke öffnen könnt, hilft euch oben weiter. Am Fluss entledigt ihr euch aller Hoodlums und steigt über die Kisten am Haus aufs Dach. Den Wasserfall schwimmt ihr hoch, indem ihr die A-Taste malträtiert und mit links und rechts den folgenden Piranha-Schwärmen ausweicht.

Was macht man mit der Pflaume?

Haut mit einem gezielten Schlag die Pflaume nach unten und kickt das Obst zum Pfahl. Rayman nimmt hier automatisch die Pflaume auf und ihr könnt das Obst auf den Pfahl werfen.

Die Hoodlum-Festung

Steuert eure Raketen durch die drei Öffnungen an den Wänden auf das Rayman-Symbol zu, um die Türen zu öffnen. Geht nun den Gang entlang und entsorgt alle Gegner auf der Wiese, um mit der Tornado-Dose die Plattform zu senken. Hier erhaltet ihr die Ketten-Fertigkeit, mit welcher ihr euch über die Mauer schwingt, um links auf der anderen Seite den Hebel zu betätigen. Nun beseitigt ihr alle Hoodlums in der Festung, bis ein Bomben werfender Gegner auftaucht. Rechts bei der Mauer wartet ein versteckter Gegner, welcher erneut die Scharfschützen-Fertigkeit bereithält, mit welcher ihr den Bombenwerfer beseitigen könnt. Globox taucht auf und erzeugt eine Luftblase, dank der ihr in die Festung kommt. Dort klettert ihr bei den Holzkisten ganz nach oben. Im neuen Raum legt ihr den Schalter für eine Falltür um und lasst euch von der Plattform in die Falltür herunterfallen. Klettert erneut die Holzkisten zur ersten Tür hoch, welche ihr mit einem Schlag öffnet und knackt den Käfig dahinter. Hier lassen sich die Krafthandschuhe von unten auftanken, um weiter hochzuklettern und im obersten Raum auf dem Boden eine zweite Tür zu öffnen, welche erneut einen Käfig samt Krafthandschuh bereithält. Klettert auf die Kisten am Ende des Raums, um die letzte Barrikade niederzuschlagen und den Abschnitt erfolgreich zu beenden.

Erster Endgegner

Springt in das Loch gleich zu Beginn, damit ihr zum ersten Endgegner gelangt. Um ihn zu schlagen, müsst

DOPPELSPRUNG Um an den hoch gelegenen Käfig zu gelangen, springt ihr gleich zu Beginn auf die Steinplattformen links.

RAMMATTACKE Nachdem ihr euren zweiten Schuh einige Male gerammt habt, verwandelt ihr euch wieder zurück.

ANFÜHRER Der Magier schützt seinen Gefährten und muss daher als Erstes ausgeschaltet werden.

GUT GESCHÜTZT Um diesen harten Brocken zu schlagen, müsst ihr zunächst mit einem harten Powerschlag seine Rüstung hochhauen.

RETOUR-KUTSCHE Die Raketen, die dieser Gegner auf euch abfeuert, schickt ihr zurück zu ihrem Absender.

ihr in Folge über drei blaue Felder laufen. Beschießt den Bösewicht mit der Scharfschützen-Dose, die ihr dann auf dem Mittelfeld erhaltet. Habt ihr ihn dreimal getroffen, besteigt Rayman das Gefährt und ihr müsst eine Horde Hoodlums niederstampfen.

Der Krötensumpf

Wie besiege ich die Hexe?

Um hier zu gewinnen, schießt ihr auf den Inhalt des Kochtopfs. Wenn ihr die Hexe mit der Brühe trefft, verwandelt sich diese in einen Frosch und ihr habt die Möglichkeit, sie zu schlagen. Wiederholt diese Prozedur, bis die Hexe flieht.

Zweiter Endgegner

Weicht den Schüssen des Jägers aus und beharkt ihn mit euren Händen. Wenn er flieht, folgt ihr ihm einfach in den nächsten Raum. Nimmt er euch mit dem Scharfschützengewehr aufs Korn, versteckt ihr euch hinter den Möbeln. Nach dem Kampf folgt ihr ihm durch die Tür im Foyer. Unten angekommen, müsst ihr nur noch der Stahlkugel ausweichen und den Jäger mit weiteren Schlägen herunterholen. Keine Sorge, wenn ihr in den Abgrund fallt. Ein Tentakel bringt euch unversehrt zurück.

Land der wandelnden Seelen

Weite Wiesen

Springt auf den großen Stein links von euch und öffnet den Käfig, um die Tornado-Dose zu erhalten. Lauft anschließend durch den Gang und holt auf der anderen Seite die Plattform herunter. Die hier verborgene Scharfschützen-Dose benutzt ihr, um den links vom Wasserfall hängenden Käfig zu öffnen. Hierdurch erhaltet ihr die Heli-Fähigkeit, mit welcher ihr in den Raum hinter dem Wasserfall gelangt, um dort die Pflaume aufzulesen und am Pfahl zu befestigen. Mit der neu geschaffenen Plattform gelangt ihr nach oben

und folgt Globox auf dem Weg. Kurz vor Ende folgt ein Minispiel, in welchem ihr euren zweiten Schuh rammen müsst.

Regenwetter

Springt jetzt auf die Ballons rechts vom See. Auf der kleineren der beiden Plattformen angelangt, öffnet ihr den Käfig und holt mit der erspielten Tornado-Dose die Plattform rechts beim See herunter. Folgt nun dem Weg. Nach einigen Kämpfen macht Globox Seifenblasen, mit denen ihr weiterkommt. Oben angelangt dreht ihr euch zunächst um und öffnet den in der Luft schwebenden Käfig, um mit der Power-Dose die verschlossene Tür zu öffnen. Im nachfolgenden Kampf müsst ihr erst einen Hoodlum anvisieren, um dann den auftauchenden Magier zu beharken.

Spektralturm

Zerstört die Tür links vom Eingang und betretet den Turm. Aktiviert hier den Schalter rechts von euch. Springt auf die Plattformen, um oben die Stufen zu erreichen und den Käfig zu öffnen. Folgt dem Weg nach oben und öffnet dort einen zweiten Käfig. Lasst euch komplett nach unten fallen und nehmt dort die Tornado-Fähigkeit auf, nur um dann sofort den Turm zu verlassen und euch direkt nach rechts zu wenden, wo ihr in einen Abgrund springt. Holt euch hier mit eurer Fähigkeit die Plattformen herunter und bugsiert dann die Pflaume wieder auf den Pfahl, um den dritten Gefangenen zu befreien, welcher am Turm auch sogleich ein Tor für euch öffnet. In der Spektralwelt folgt ihr einfach dem Pfad. Oben angelangt, befreit ihr einen gefangenen Geist und liefert euch das schon bekannte Schuh-Minispielchen. Geht danach wieder zum Levelanfang und besiegt den letzten Gegner, indem ihr ihn mit einem Schlag des Krafthandschuhs die Rüstung kurzzeitig wegschlagt und mit leichten Schlägen nachsetzt.

Dritter Endgegner

Weicht einfach mit einem Druck auf die A-Taste den Angriffen aus und lenkt die Raketen auf den Hoodlum im Maul der Spinne zurück.

Die Wüste der Knaaren

Knaaren-Versteckspiel

Folgt den Steinplattformen bis zur ersten Heli-Dose und schwebt so bis zur höchsten Plattform, um die Ketten-Fertigkeit zu erreichen. Mit der neuen Fähigkeit schwingt ihr euch zwischen den Haken hoch und nutzt die Scharfschützen-Fähigkeit in der obersten Höhle, um den Käfig in der kleinen Öffnung aufzumachen. Der Krafthandschuh öffnet die Barrikaden bei Globox. Im neuen Gebiet täuscht ihr den Knaaren, indem ihr im Kreis um den Stein lauft. Danach geht ihr durch den Eingang, durch welchen der Knaaren erschienen ist. Wenn ihr an ein Loch gelangt, lasst ihr euch fallen, um mit der dort befindlichen Scharfschützen-Dose zunächst einen weiteren Käfig zu öffnen und dann den Gong auf der ersten Ebene zu betätigen. Lauft anschließend die Wendeltreppe nach oben, wobei ihr vorher die Ketten-Fertigkeit auflest. Oben nutzt ihr diese, um euch am Haken auf die andere Seite zu schwingen, bevor der Knaaren zurückkehrt. In dem neuen Raum müsst ihr das Ei unbeschadet auf die Bodenplatte bugsieren, während ihr Geister angreift. Legt dazu das Ei auf den Boden, sobald die Wesen auf euch zukommen, und entledigt euch ihrer, bevor ihr weitergeht. Eine Tür wird sich öffnen und mit der darin verborgenen Scharfschützen-Fähigkeit zielt ihr durch das Loch im Raum auf einen weiteren Gong, um euch danach flink rechts am Knaaren vorbeizuschleichen. Folgt danach einfach dem Weg bis zum Levelausgang.

Die Greifenstatue

Lockt einen Knaaren auf die Bodenplatten unter der großen Statue. Danach lauft ihr den Aufgang links vom Eingang herauf und nutzen die Plattformen und Haken, um euch bis zum Kopf des Greifen hochzuarbeiten. Nachdem ihr den Käfig geöffnet habt, verlasst ihr den Abschnitt mit der Heli-Fähigkeit.

Versteckspiel

Nutzt die abstehenden Wände in der Nische vor euch, um euch auf eine höhere Plattform zu hieven und oben den Knaarenwachen zu entgehen. Beim grünen Pool lasst ihr euch fallen und geht durch die Tür. Haltet euch hier links und lasst euch im nächsten Bereich gleich nach rechts fallen, um an eine Scharfschützen-Dose zu gelangen. Mit deren Hilfe betätigtg ihr den Gong. Nehmt hier die Ketten-Fertigkeit auf und klettert schnell über das Wandrelief am Ende des Gangs wieder auf die höhere Ebene. Lauft diesmal in die andere Richtung bei der Tür, um euch mithilfe eines Hakens auf die andere Seite der Schlucht zu schwingen und in einen Raum mit einem Turm zu gelangen. Hier müsst ihr euch nur noch ungesehen nach oben schleichen, um den Abschnitt zu beenden.

Sprung in den Abgrund

Springt dann gleich geradeaus in den Abgrund. Dort findet ihr euch in einem Raum mit kleinen Steinen sowie vielen instabilen Pfaden wieder. Sucht euch einen sicheren Weg durch dieses Mini-Labyrinth, um auf der anderen Seite den Stein auf die Plattform zu legen und durch die Tür zu marschieren. Flüchtet danach vor den anstürmenden Knaaren nach rechts und springt über die Plattformen beim grünen See weiter, bis ihr eine Sackgasse erreicht und gefangen werdet.

Vierter Endgegner

Weicht stetig seinen Angriffen aus, bis sich euer Gegner niederkniet, um sich zu erholen. Nun schlagt ihr wiederholt auf den Stab. Sollte euch die Energie zur Neige gehen oder wollt ihr den

ABLENKUNG Lasst euch von der Brücke nicht täuschen, ihr müsst noch bis zur Tür im Hintergrund weiterfliegen.

ZIELSICHER Folgt dem eingezeichneten Weg, um nicht in den Abgrund zu stürzen.

VON ALLEN SEITEN Auf dem Radar könnt ihr sehen, aus welcher Richtung die nächste Gefahr droht

ZIELSICHER Schießt wiederholt auf die Zielscheibe, um der infernalen Maschine den Garaus zu machen.

Kampf beschleunigen, so findet sich um die Arenenplattform knapp über dem Lavasee rote Lums und ein Krafthandschuh.

Die längste Abkürzung

Goldkronen

Steigt gleich zu Beginn auf den Teleporter. Im neuen Raum liefert ihr euch einmal mehr das Schuh-Minispielchen. Steigt, bevor es hoch geht, erst auf die Plattform in der Mitte des Raums, um alle Türen zu öffnen. Beachtet, dass ihr alle Kronen in diesem Abschnitt aufsammeln müsst, bevor ihr über den Teleporter wieder zum Anfangsraum zurückkehrt.

Spiegeltricks

Haltet euch gleich zu Beginn links. Einmal mehr gilt es, alle Kronen zu finden, um den Abschnitt zu beenden. Im zweiten und dritten Raum besteht der Trick darin, dass ihr die Plattformen nicht mehr direkt sehen könnt, sondern euch nach den Spiegelbildern im Boden orientieren müsst.

Kronenjagd, die dritte

Geht zu Beginn gleich nach links. Betätigt das Schalterfeld und überquert schnell den Abgrund mit den beweglichen Plattformen. Wieder müsst ihr alle Kronen auf dem Weg mitnehmen. Im darauf folgenden Raum betretet ihr den Schalter und nutzt die Aufzüge, um schnell genug nach oben zu gelangen. Wenn ihr die Brücke erreicht, nehmt ihr die Kronen an der Leiter mit und geht in den Raum mit der Schwebeplattform und dem geschützten Schalter. Schnappt euch noch alle Kronen der oberen Ebene des Saals und geht wieder an den Anfang, wo ihr die Tür zum nächsten Abschnitt öffnet.

Der Gipfel über den Wolken

Schneesturm

Schießt so lange auf den Gegner vor euch, bis ihr den Krafthandschuh aufnehmen könnt. Entledigt euch danach aller Gegner, um an die Heli-Dose zu kommen. Öffnet bei der ersten Ebene den Käfig und besteigt mit der Ketten-Fertigkeit weiter den Berg. Ihr gelangt zu einem Canyon, welchen ihr erst einmal herunterlauft. Durch eine Höhle gelangt ihr zu einer dritten Ebene, welche ihr nach Schema F säubert, um oben eine Dose mit der Ketten-Fertigkeit zu erhalten. Mit dieser eilt ihr wieder zum Canyon zurück, besteigt rechts von euch die Kisten und nutzt eure Ketten sowie die Ballons, um den Abschnitt zu verlassen.

Das Hoodlums-Hauptquartier

Kistenlabyrinth

Geht zunächst nach links, um eine Scharfschützen-Dose zu erhalten, mit welcher ihr durch das Loch schießt und einen Käfig öffnet. Als Dank erhaltet ihr den Krafthandschuh, mit dessen Hilfe ihr die Tür am Anfang und in Teamarbeit mit Globox eine weitere Tür öffnet. Im neuen Raum nehmt ihr die linke Treppe. Hier entledigt ihr euch aller Feinde und nutzt die Kisten, um nach oben zu springen. Auf dem Laufsteg müsst ihr die Steine unbeschadet auf die andere Seite bringen, um diese am Ende jedes Gangs auf die Bodenplatte zu legen. Drückt den Knopf, um den Aufzug herunterzuholen und Magier samt Gegner auszuschalten. Im Raum, wo Globox in die Falle tappt, müsst ihr nur noch über die Kisten und Seildecken bis ganz nach oben klettern, um den Abschnitt zu beenden.

Schießübung

Erledigt alle Hoodlums im ersten Raum. Danach geht ihr durch die Tür und hebt die Scharfschützen-Dose rechts im Raum auf, um damit zunächst auf den Hoodlum im geschützten Raum zu schießen und danach auf den Schalter. Springt dann auf den Kistenstapel links von euch und nehmt die beiden Gegner dort aufs Korn. Im nächsten Raum müsst ihr wieder einen Stein bis zur Steinplatte bugsieren. Abschließend folgt eine kleine Zielübung durch die Ausgucklöcher links vom Raumeingang. Feuert auf alle Zielscheiben mit dem Kopf von Rayman und Globox, während ihr das Abbild der netten Dame unangetastet lasst.

Die Gießerei

Springt von Kiste zu Kiste, um eine Leiter zu erreichen, an der ihr hochklettert. Betätigt den Schalter am Ende einer längeren Sprungpassage, um die Plattformen in Bewegung zu setzen. Springt dann weiter, bis ihr ganz nach oben gelangt. Nach einer erneuten Hüpfsequenz erreicht ihr einen Käfig, in dem ihr erst den Magier erledigt und dann in gewohnter Manier den gepanzerten Hoodlum aufs Korn nehmt.

Fünfter Endgegner

Hier gilt es, zunächst immer auf die Zielscheibe in der Mitte der Maschine zu feuern, um anschließend zwei Gegner auszuschalten. Wiederholt den Vorgang, bis die Hoodlum-Gießerei den Geist aufgibt, und versucht abschließend, lebend herauszukommen.

Der Turm von Leptys

Gegnerscharen

Im ersten Raum müsst ihr euch zunächst einer ganzen Reihe von Gegnern entledigen, um an einen Krafthandschuh zu gelangen, mit dessen Hilfe ihr die Tür öffnen könnt. Nach dem Lavafluss kommt ihr in einen zweiten Raum, wo es einmal mehr darum geht, unzählige Gegnerwellen ins Jenseits zu verfrachten. Abschließend müsst ihr das bekannte Schuh-Minispiel ein weiteres Mal überstehen. Nutzt die Heli-Fähigkeit, um bis zur Kletterwand hochzuschweben, und folgt dem Weg, bis ihr in einen Raum mit beweglichen Plattformen gelangt. Nehmt die Ketten-Fertigkeit auf und versucht, möglichst schnell nach oben

zum Ausgang des Turms zu gelangen. Bei der Plattform mit dem Stoffbezug liegt die Kunst darin, genau in dem Moment abzuspringen, wenn ihr euren höchsten Punkt erreicht habt.

Spiralen des Grauens

Nachdem ihr die zwei Gegner beseitigt habt, erklimmt ihr den Turm. Nutzt die Ketten-Fertigkeit, um euch zu den Holzplattformen zu schwingen, und eilt dann zu den Ballons. Springt zu dem drehbaren Turm und hüpft im richtigen Moment erneut auf die Wendeltreppe links von euch. Wieder geht es aufwärts und nach einer erneuten Sprungsequenz mit Ballons solltet ihr auf der oberen Drehplattform des Turms angelangt sein, wo ihr die Heli-Fähigkeit nutzt, um an die Spitze zu gelangen und dort einige Hoodlums auseinander zu nehmen. Im nächsten Raum erwartet euch erneut ein Turm, welchen ihr mithilfe der Heli-Dose sowie schmaler Wandritzen leicht erklimmen könnt. Gleiches gilt für die beiden folgenden Räume, wo ihr einfach die Ballons nutzt. Im ersten der Räume solltet ihr nur darauf achten, dass ihr auf den Ballon unter den beweglichen Plattformen springen müsst, um an die Ketten-Fertigkeit zu gelangen. Im letzten Abschnitt springt ihr einfach von Ballon zu Ballon, um den Ausgang des Levels zu erreichen.

Finaler Endgegner

Nehmt als Erstes die Ketten-Fertigkeit auf und schockt Reflux' Schild damit, bis es zusammenbricht. Nehmt dann den Krafthandschuh und beharkt ihn so lange wie möglich mit dieser Fähigkeit. Wiederholt dieses Spielchen, bis seine Energie zur Neige geht und er sich verwandelt. Nun müsst ihr auf die andere Seite der Arena gelangen, um die Ketten-Fertigkeit aufzunehmen. Dann kehrt ihr wieder zur Anfangsposition zurück und besorgt euch den Krafthandschuh. Steigt auf Reflux' Hand und klettert bis auf den Rücken, um dort den Stab mit schnellen Schlägen zu beharken. Auch dies wiederholt ihr, bis Reflux' Energie aufgebraucht ist. In der dritten Phase müsst ihr die Spitze der Steinplattformen erreichen. Nutzt hierfür die im Level verteilten Heli-Dosen. Habt ihr die obersten Plattformen mit der Scharfschützen-Dose erreicht, beginnt die letzte Phase des Endkampfes. Schießt auf Reflux' Schild am Rücken sowie auf die Geschosse, die er auf euch schleudert. Habt ihr zweimal in Folge sein Schild zerstört und ihm beim zweiten Mal auf den ungeschützten Stab geschossen, versucht er, sich zu erholen, und ihr habt die Möglichkeit, so viele Hoodlums wie irgend möglich zu vernichten, bevor diese ihn wieder stärken. Wiederholt diese Prozedur, bis Reflux endgültig aufgibt und ihr das Spiel erfolgreich beendet habt.

TIMING-PROBLEME
Springt erst ab, nachdem die Plattform ihren Zenit erreicht hat, um sie geradeso zu erreichen.

SPRUNGHILFE
Lasst euch auf den Ballon unter der Plattform fallen, um hier an die begehrte Dose zu gelangen.

LUFTKAMPF
Im letzten Minispielchen feuert ihr mit einer Kanone auf herannahende Gegner.

ARMLEHNE
Nutzt Reflux' Arm als Rampe, um an die verwundbare Stelle am Rücken zu kommen.

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Welche Wertung hättest Du *Metroid Prime* gegeben?

über 90% ❑
86% - 90% ❑
80% - 85% ❑
unter 80% ❑

6. Wünschst du dir eine Fortsetzung?

Ja, auf jeden Fall ❑
Ja, aber erst auf der nächsten Nintendo-Konsole ❑
Nein, mir reicht *Metroid Prime* ❑

7. Welchen Nintendo-Helden magst du am liebsten?

Mario *(Super Mario Sunshine)* ❑
Fox McCloud *(Starfox Adventures)* ❑
Link *(The Legend of Zelda)* ❑
Samus Aran *(Metroid Prime)* ❑

8. Wie findest du die Grafik von *Metroid Prime*?

Erste Sahne! ❑
Gut, aber nicht überragend ❑
Man hätte noch einiges verbessern können. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 04/2003)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: GameCube weltweit	___	❑	❑	❑
Vorschau: Soul Calibur 2	___	❑	❑	❑
Vorschau: Conflict: Desert Storm	___	❑	❑	❑
Test: Metroid Prime	___	❑	❑	❑
Test: Phantasy Star Online	___	❑	❑	❑
Test: Baldur's Gate	___	❑	❑	❑
Test: Summoner 2	___	❑	❑	❑
Test: NBA 2K3	___	❑	❑	❑
Test: Zelda: A Link to the Past	___	❑	❑	❑
Test: Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell	___	❑	❑	❑
Import-Test: Winning Eleven 6 F.E.	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Metroid Prime	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Rayman 3	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media AG • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 04 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Stefanie Sämann, Fabian Hübner

Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Textchef:
Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin:
Margit Koch-Weiß

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Ralf Kutzer

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002 39.502 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,51/Anruf
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	--
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Nintendo	**2**
Empire Interactive	**99**
Infogrames	**49, 95, 100**
Capcom Eurosoft Ltd.	**21**
Idee & Spiel	**22, 23**
Ingram	**44, 45**
Computec Media AG	**56, 57**
Games Store	**63**

NEULICH IN DER REDAKTION

In der letzten Ausgabe haben wir euch gebeten, uns Vorschläge für die Sprechblasen aus der Fotostory zuzuschicken. Hier ist der witzigste Vorschlag. Und Besitzerin eines neuen GameCube-Spiels ist: Laura Klärhausen aus Mannheim.

Kreuzworträtsel! Prüft euer Videospielwissen!

1. Wie heißt der Erfinder von Mario?
2. Wie heißt der Erzfeind von Mario?
3. Die Fortsetzung von 1080° Snowboarding heißt: 1080° …?
4. Welchen Nachnamen hat die Hauptdarstellerin aus Metroid Prime?
5. Der Verräter aus Resident Evil 1 trägt welchen Namen?
6. Die Neuauflage eines Nintendo-Klassikers wird von Namco produziert. Wie heißt das Spiel?
7. Welches Urlaubsziel besuchen Mario und seine Freunde in Super Mario Sunshine?
8. Wie hieß das Super Nintendo in Japan?
9. Von welchem Hersteller wird der erste onlinefähige Titel für den GameCube vertrieben?
10. Wie heißt der erfolglose 3D-Handheld von Nintendo, der nur in Japan erschienen ist?
11. Das Hilfsmittel von Luigi in Luigi's Mansion hat welchen Namen?
12. Wie heißen die Wesen, die Fox McCloud in Starfox Adventures wieder in den Tempel zurückbringen muss?
13. Wie heißt der geflügelte Helfer von Rayman in Rayman 3: Hoodlum Havoc?
14. Der Name des Endgegners bei Zelda: Ocarina of Time heißt wie?
15. Auf welchem Planeten findet die Geschichte von Phantasy Star Online statt?
16. Wie heißt das eindrucksvolle Shoot 'em Up, das Konami Ende 1992 auf den Markt brachte?

Um teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: SPIELE-WISSEN, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 16. April 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

Wenn ihr das Rätsel knackt, schickt uns die Lösung zu – es ist der Name eines SNES-Klassikers. Unter allen korrekten Zuschriften wird ein GC-Spiel verlost.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Drei hochkarätige Tests und eine sehr interessante Vorschaustrecke machten diese Ausgabe außergewöhnlich. *1080° Snowboarding* wirbelte im Vorfeld sehr viel Schnee auf und konnte die Erwartungen aller, im Test mit einer Wertung von 86 %, locker erfüllen. Auch Yoshi musste sich beweisen und hat für seinen Auftritt in *Yoshi's Story* 84 % einheimsen können. *Mystical Ninja* wurde von Konami auf die Action-Abenteurer losgelassen und eroberte deren Herzen im Sturm. Die Wertung betrug stolze 85 %.

VORSCHAU

N-ZONE 05/03 Ab 16.04.2003 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Thomas von Treichel

Der 25-jährige Thomas von Treichel ist Product Marketing Manager bei Bigben.

Was spielen Sie im Augenblick?
Rally Championship, Conflict Desert Storm, Super Mario Sunshine und *Pikmin*.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Rally Championship ist ein schnelles Spiel, um „mal eben eine Runde zu dreh'n". Bei *Super Mario Sunshine* und *Pikmin* findet man einen schnellen Einstieg und kommt dann – Nintendo-typisch – nicht mehr davon los. Und *Conflict Desert Storm* ist ein weiteres Highlight im Bereich „Erwachsenen-Spiele" auf dem GameCube.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Tetris – das Spiel hat mich einen ganzen Sommerurlaub lang nicht aus dem Hotelzimmer gehen lassen. *The Legend of Zelda* – ein Meilenstein in seinem Genre. *Super Mario Kart* – DAS Racing-Game schlechthin.

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Dass ihn meine Freundin süß findet.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Mario Bros.

Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Meine erste Videospielerfahrung war ein Fighting-Game à la *Street Fighter* in einer spanischen Spielhalle. Leider weiß ich den Namen nicht mehr, aber es hat mein komplettes Urlaubsgeld geschluckt – und das meines Bruders ...

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Alles, was nicht viel Einarbeitungszeit erfordert – also Action, Racing, Jump & Run, Fighting.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Zur Zeit *Beach Spikers*, weil man mit dem Spiel auch mal „echte" Frauen zu einer Multiplayer-Party animieren kann.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Danke für eure Zeit, *Zelda* auf dem GameCube wird super und alles wird gut.

The Legend of Zelda: The Wind Waker

Nintendo bringt einen Superhit nach dem anderen. Nächste Ausgabe präsentieren wir euch den PAL-Test zu der Perle schlechthin. Die japanische Version konnte uns auf Anhieb im Sturm erobern. Wir sind auf jeden Fall auf die deutsche Fassung gespannt und lassen euch wissen, wie die Lokalisierung geworden ist.

Enter the Matrix

Neo und seine Freunde entführen euch – unter der Leitung von David Perry – ab Mai in die Matrix. Wir stellen euch in der nächsten Ausgabe das Spiel ausführlich vor und liefern die brandheißesten Informationen. Eines ist sicher, wir können uns auf jeden Fall auf ein tolles Action-Adventure-Game freuen.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

VORSCHAU:	LOST KINGDOMS 2 (GC)
VORSCHAU:	SKIES OF ARCADIA LEGENDS (GC)
VORSCHAU:	STARCRAFT GHOST (GC)
IM TEST:	IKARUGA (GC)
IM TEST:	DEF JAM VENDETTA (GC)
IM TEST:	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (GC)
IM TEST:	RED FACTION 2 (GC)

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.